

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES



CADOX
la soluce
complète de
Pokémon rouge
et bleu

UN NUMÉRO 100 SANS SANG, C'EST INDÉCENT.
TU LE SENS, ÇA ?



numéro



T 6745 - 100 - 35,00 F



• 100 pour sang Baston

Tekken Tag Tournament PS2 et Dead or Alive 2 PS2 / DC

• 100 fois + de News Driver 2 PS WipEout PS2 Drakan PS2



C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU !



fear effect

Joypad 8/10 : «Un titre que les fans d'action et d'ambiance, les amateurs de véritables intrigues se doivent de posséder»

CONSOLES 92 % : «Ce jeu est une superbe réussite et fait désormais parti des meilleurs jeux de sa catégorie»

Gen4 CONSOLES 16/20 : «Une ambiance unique et un scénario palpitant qui vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final»



TU LE CROIS, ÇA ?

JAPON

007

NEWS

47

WIP

74

TESTS

81

TIPS

127

TROMBINOSCOPE

138

COURRIER

140

NUMERO 100 !

100 numéros qu'on est là. 100 numéros qu'on vous parle de jeux vidéo. 100 numéros de Consoles+. 100 numéros, cela fait plus de 15 000 pages d'infos, plus de 5 000 avis, plus de 30 millions de signes de texte. Oui, Consoles+ est bien né en juin 1991.

Oui, cela fait presque 9 ans qu'on est là. Pour fêter cet événement historique, nous vous avons concocté un numéro explosif bourré de bonus et de tips à découvrir.

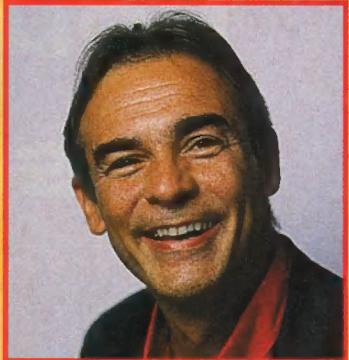
EVOLUTION DES JEUX

Au long des pages, vous trouverez des encadrés consacrés à l'évolution des jeux vidéo. De leur tout début en 16 pixels, jusqu'à la 3D lissée d'aujourd'hui. A chaque fois, nous sommes descendus dans nos archives pour dénicher les photos d'époque. Eh oui, on ne rajeunit pas...

TOUTES LES COUVES !

Retrouvez toutes les couvertures de Consoles+, depuis le numéro 0 qui était un supplément du défunt Tilt ! Filez en page 47 pour les zyeuter une à une, histoire de réveiller de joyeux souvenirs.

Et voilà ! Déjà le numéro 100, tu le crois ça ? Comme le temps passe vite ! Mais rassurez vous, on ne va pas se laisser aller à la nostalgie, ni à l'autosatisfaction. Faisons également l'impasse sur les remerciements traditionnels (merci les éditeurs, l'équipe, les anciens qui sont partis, ma manman, etc.). Il n'est pas non plus question de tomber dans un bon vieux plan démagogique, genre remerciements à nos lecteurs adorés de nous avoir toujours soutenus, que serions-nous sans vous et gna gna gna ! Nous nous sommes seulement amusés à redécouvrir les 101 couvertures de Consoles+ (le premier numéro était le n°0 !). En consultant la collec de C+, nous avons retrouvé des petites phrases qui sont amusantes aujourd'hui et même quelques photos débiles ! Et puis nous allons faire une petite teuf, histoire d'arroser cet heureux événement, avant d'attaquer le numéro 101. Pas question de s'éterniser sur le passé alors que l'évolution du jeu vidéo s'annonce plus passionnante que



jamais et que les deux prochaines années devraient être riches en rebondissements. Vous trouverez la soluce de Pokémons en cadox dans ce numéro. Certains détestent, tandis que d'autres sont totalement accros, choisissez votre camp. En tout cas, c'est un phénomène qui fera date dans l'histoire du jeu vidéo. Pokémons détient déjà le record absolu depuis que le jeu vidéo existe. De toute façon, cet incroyable succès soulève de sérieuses questions. A une époque où l'on assiste plus que jamais à une escalade technologique, où les jeux sont des super productions coûtant des millions de dollars, c'est un jeu minimalistique techniquement, en noir et blanc et développé sur une machine vieille de 10 ans, qui rafle la mise !

Alain Huyghues-Lacour

TELEX

En 100 numéros, on en a raconté des choses. Avec le recul, quand on relit les vieux numéros, certaines phrases font sourire maintenant. Nous sommes partis à la pêche aux meilleurs morceaux. Vous les retrouverez sous forme de télex, en haut des pages de news déjà bien tassées.

LA PHOTO DE L'EQUIPE

On ne voit que les testeurs dans les pages, mais Consoles+, c'est aussi tout un staff de maquettistes, de secrétaires de rédaction, de chef de pub, d'assistantes de rédaction, de chef marketing, etc. Pour voir leur tronche, zappez page 50.

CONCOURS

2 Dreamcast à gagner !!!!! plus :

- + 10 jeux Tomb Raider 4
- + 18 tee-shirts Tomb Raider
- + 10 jeux Soul Reaver
- + 10 statuettes Soul Reaver

71

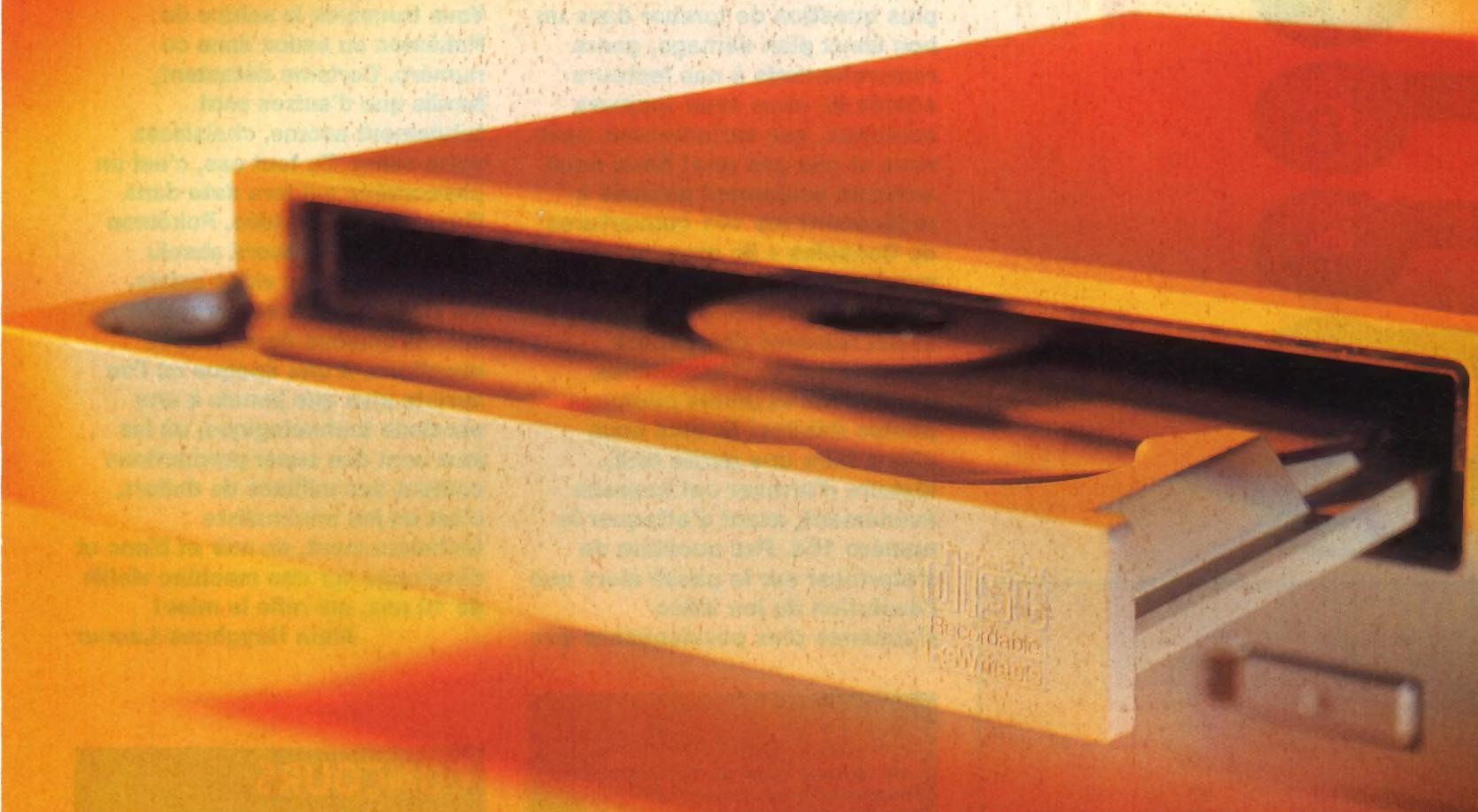
ABONNEMENTS

+ jeu Resident Evil 3	p. 119
+ au choix manette PlayStation ou Dreamcast	p. 125
+ jeu Tomb Raider la Révélation Finale	p. 145

POUR COMMANDER
LES ANCIENS NUMÉROS

143

Vous avez envie de libérer de la mémoire sur votre PC ?



GRAVEUR INTERNE DE CD

TEAC CD-W 54 E

Graveur interne réinscriptible 4x4x32x . Interface IDE
Logiciels fournis : Easy CD CREATOR et Direct CD

1490 F

BCS Boubaix B 410 409 460

La Solution Auchan

> Gravez...



CD-R

FUJI

Lot de 10 CD-R.
Vitesse de gravure
jusqu'à 8x.

89 F



KIT D'ETIQUETAGE DE CD

FELLOWES
NEATO 2000

159 F



RANGEMENT CD

FELLOWES

Tour de rangement
pour 30 CD.

99 F

Aujourd'hui c'est si simple de stocker une multitude d'informations. De vos dossiers personnels à vos photos de vacances en passant par vos morceaux de musique préférés, tout se garde et dans un minimum d'espace...

> Sauvegardez sur un support fiable...

Pour sauvegarder des données, volumineuses ou non, rien de plus pratique qu'un graveur de CD-Rom. Vous libérez ainsi de la mémoire de votre PC... Fini les documents encombrants : dossiers personnels ou de travail, photos de famille ou "compils". Tout s'archive en un rien de temps (grâce à la vitesse de copie des graveurs qui peut aller, selon les modèles, de 4x à 12x). Stockées sur un CD-R (enregistrable 1 fois) vos données ou images sont ainsi préservées en toute sécurité, sans risque d'être effacées. Par la suite vous pourrez les consulter facilement aussi souvent que vous le souhaitez.

> Affaire classée !!

Vos données stockées sur CD, c'est pratique et peu encombrant. Pour optimiser votre archivage et faciliter par la suite la consultation, pensez à noter très précisément le contenu des CD sur les boîtiers (face et tranche) et à les dater ! Personnalisez même, en les créant, vos propres étiquettes, grâce à certains kits d'archivage très complets. Vous attachez de l'importance au look de votre équipement multimédia ? Les tours de rangement de CD et autres accessoires répondent à vos attentes et se font de plus en plus "design" pour ne plus se cacher !

Chez Auchan, nous proposons et vous disposez.
Notre large sélection de produits "multimédia" vous offre toutes les combinaisons possibles pour répondre à chacun de vos besoins... en toute simplicité. Ils vous permettent notamment de sauvegarder vos travaux rapidement, aussi souvent que vous le souhaitez et ce en toute sécurité.

Il n'y a qu'un pas à faire pour mettre la technologie à la portée de tous...

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 27 MAI

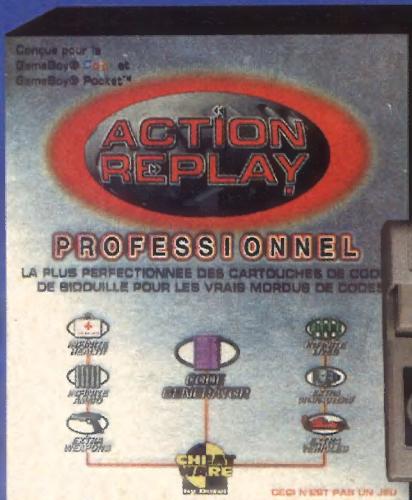
Les produits de cette page ne sont pas disponibles dans les magasins de :
Pour les CD-R et kit d'étiquetage : Chelles, Cognière, Croix St-Ouen, Mazamet, Noyon.
Pour la tour de rangement : Chelles, Cognière, Croix St-Ouen, Grasse, Noyon.

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

IL N EXISTE
QU UN SEUL
ACTION REPLAY!
L OFFICIEL
DE DATTEL
GAME PRODUCTS

**ACTION
REPLAY**
PROFESSIONNEL™

**ACTION
REPLAY**
CDX



**POUR CONSOLE
GAME BOY™**

(GAME BOY, GAME BOY POCKET
ET GAME BOY COULEUR)



**POUR CONSOLE
PLAYSTATION™**

Cassette vidéo explicative fournie
pour la version PlayStation™
pour faciliter l'utilisation

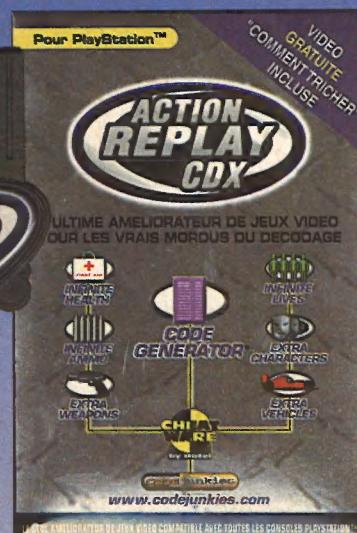


Un générateur de codes unique qui vous permet de
vous connecter à un PC pour dénicher et créer vos
propres codes. Câble fourni.

**CHEAT
WARE**
by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
au <http://www.codejunkies.com>

**POUR CONSOLE
NINTENDO 64™**



**L ACTION REPLAY PROFESSIONNEL
ENCORE PLUS PERFORMANT !!**

**ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES
NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.**

**AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)**

GENERATEUR DE CODES

**L Action Replay a un système générateur
de codes unique.**

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!

*Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent
changer suivant le support
(N64™ ou Game Boy™)

DES VIES INFINIES



DES ARMES SPECIALES



DES NIVEAUX CACHES



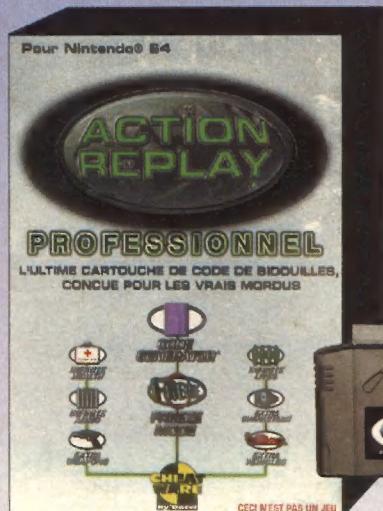
DES VEHICULES CACHES



DEVENEZ INVULNERABLE



DES PERSONNAGES CACHES



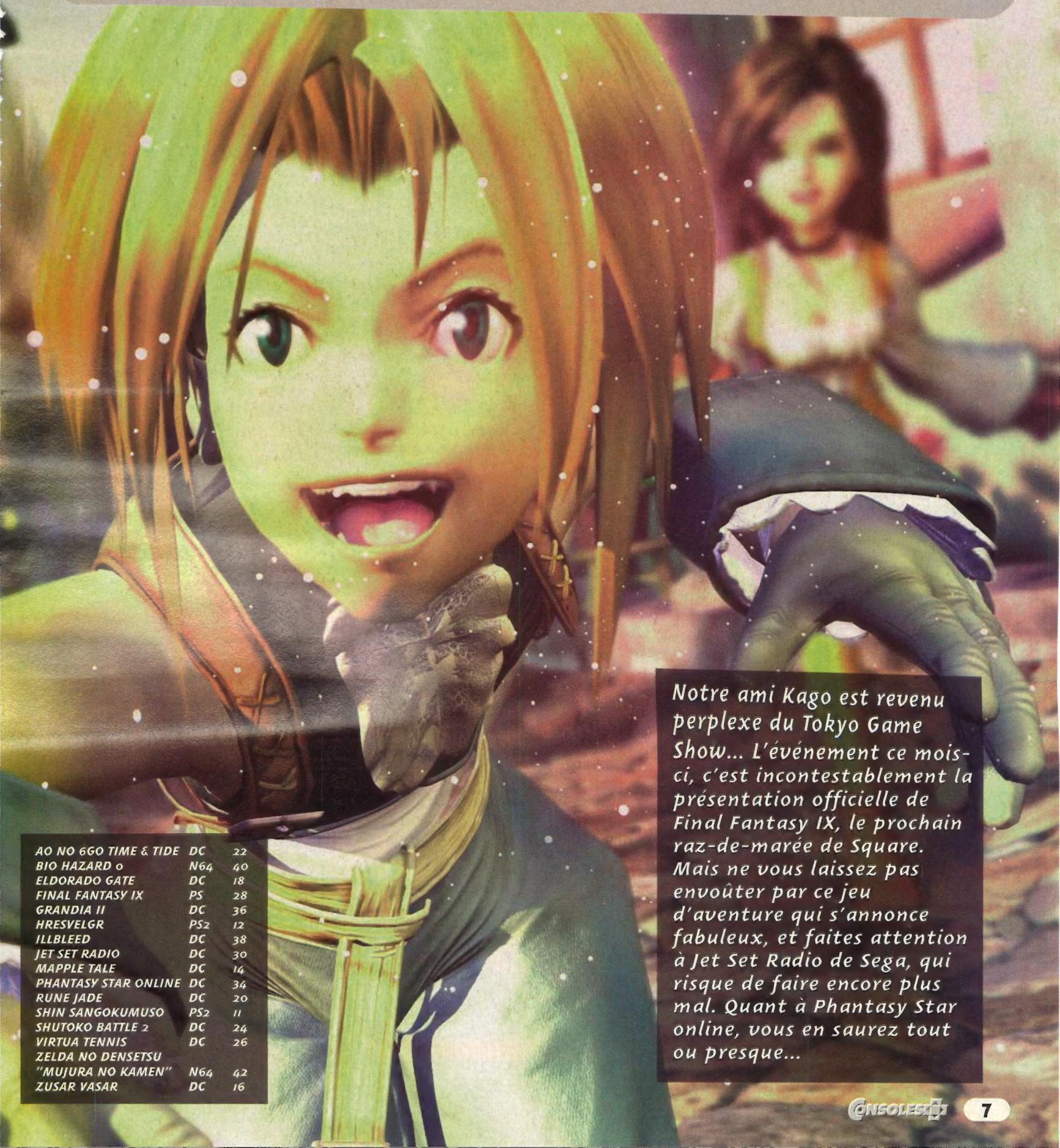
*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket
sont des marques déposées par NINTENDO

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

Bigben
INTERACTIVE



JAPON



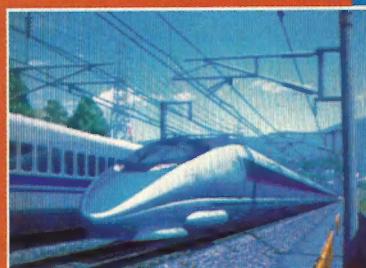
AO NO GGO TIME & TIDE	DC	22
BIO HAZARD 0	N64	40
ELDORADO GATE	DC	18
FINAL FANTASY IX	PS	28
GRANDIA II	DC	36
HRESVELGR	PS2	12
ILLBLEED	DC	38
JET SET RADIO	DC	30
MAPPLE TALE	DC	14
PHANTASY STAR ONLINE	DC	34
RUNE JADE	DC	20
SHIN SANGOKUMUSO	PS2	11
SHUTOKO BATTLE 2	DC	24
VIRTUA TENNIS	DC	26
ZELDA NO DENSETSU		
"MUJURA NO KAMEN"	N64	42
ZUSAR VASAR	DC	16

Notre ami Kago est revenu perplexe du Tokyo Game Show... L'événement ce mois-ci, c'est incontestablement la présentation officielle de Final Fantasy IX, le prochain raz-de-marée de Square. Mais ne vous laissez pas envouter par ce jeu d'aventure qui s'annonce fabuleux, et faites attention à Jet Set Radio de Sega, qui risque de faire encore plus mal. Quant à Phantasy Star online, vous en saurez tout ou presque...

SEGA FAIT SON SHOW

Tout le monde s'attendait à un somptueux Tokyo Game Show. La PS2 s'arrachant comme des petits pains, beaucoup espéraient une avalanche de nouveautés. De plus, nul doute que Sega ne serait pas en reste face au triomphe de SCEI. Cela promettait un combat acharné entre les deux Japonais, d'autant que Bilio et sa X-Box se tenaient en embuscade. Et au final... Eh bien... ça ne l'a pas fait...

Densha de Go sur PS2 est bien plus beau, mais sera-t-il novateur ?



Commençons par la Playstation 2. Seulement trois titres étaient présents chez SCEI. DJTV (l'ancien Be on Edge) avait le beau rôle. Les deux autres titres étaient Fantavision et Spyro x Sparks (Spyro 2, PS). Tous les deux déjà sortis au Japon. Pas de nouvelles d'Extermination ni de GT2000, ni de Densen ni de Dark Cloud. Quelle déception quand on repense à l'alléchante line-up annoncée sur PS2. Gageons que SCEI se réserve pour l'E3. Les nouveautés PS2 étaient donc ailleurs.

Du côté d'ailleurs

Konami dévoilait trois titres : Red, ZOE et Diary of Walpurgis. Koei a présenté la suite de son jeu de combat Sangokumuso : Shin Sangokumuso (voir page 11). Kadokawa a levé le voile sur Orphen. On suit l'action de derrière son personnage, comme dans Tomb Raider, et il y a de nombreux pièges à éviter. Les boss sont de taille impressionnante et rappellent

ceux de Castlevania sur N64. De son côté, la version PS2 de Densha de Go, de Taito, s'annonce très belle, mais par contre aucun détail n'a été filtré sur ses innovations. Armored Core 2, de From Software, était en version jouable. Nettement inspiré de Virtual On, mais en plus lent, ce titre permet de voler pour débusquer son ennemi. Le son tire grandement partie de l'AC-3. Il y a un haut niveau de personnalisation des robots, et le design est assez intéressant. Mais malgré tout, Virtual On garde l'avantage tant au niveau du look général que de la jouabilité.

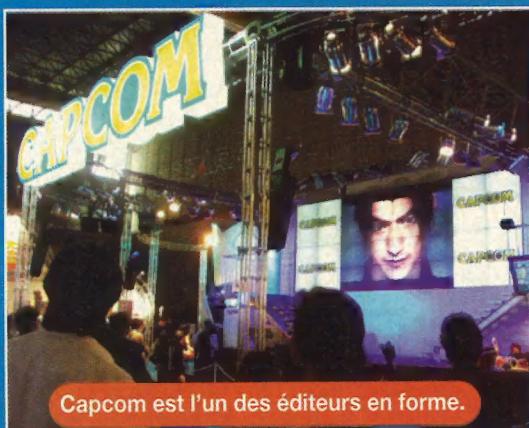
La PS bouge encore

Okamoto (Capcom, Flagship) a présenté l'un des meilleurs jeux qu'il ait jamais réalisés : Gaia Master. Il ressemble beaucoup à Culpcet (PS et Saturn). C'est en gros un jeu de plateau sur lequel s'affrontent jusqu'à 4 joueurs à coups de cartes et de dés. Les cartes représentent des objets ou des

pouvoirs magiques. Le scénario apporte une ambiance RPG à l'ensemble. Sa sortie, très attendue au Japon, est prévue pour le 13 avril.

Le solo de Sega

SCEI absent, Sega tenait la vedette, et n'a pas laissé passer l'occasion. Sonic s'était brillamment préparé pour ce TGS : sa line-up était de bonne qualité, et très diversifiée. C'est ainsi qu'on a pu découvrir Jet Set Radio, "le" jeu du salon. Tant sa jouabilité que son design et sa technologie surpassent à bien des égards la plupart des jeux PS2 en démonstration. Sega avait mis en place un espace important réservé à l'Internet, avec des jeux et des services divers. Par contre, peu d'éditeurs tiers étaient présents sur Dreamcast. Beaucoup d'observateurs s'attendaient à un meilleur soutien de la part de grands acteurs du jeu vidéo, comme Namco ou Konami. Le Mr Driller de Namco n'était pas mauvais, cependant un



Capcom est l'un des éditeurs en forme.



Okamoto jouant en ligne avec Osaka.



Konami est tombé dans la musique.

Soulcalibur 2 eu été préférable pour la machine. De son côté, Capcom présentait Power Stone 2 et Marvel vs Capcom 2 dans leur configuration en ligne.

A noter, une petite rivalité entre Sega et Konami dans le domaine des détecteurs de mouvements. Konami a dévoilé une sorte de bâtonnet que le joueur agite pour devenir un véritable chef d'orchestre. Cependant, le Samba de Amigo de Sega a nettement plus impressionné le public.

La récession frappe à la porte

Pas de doute, le marché du jeu vidéo s'enfonce au Japon. Le nombre d'éditeurs était en sensible baisse pour ce TGS, et les stands y étaient plus petits qu'à l'accoutumée. Certains avaient même uni leurs forces pour être présents. Koei et Enix avaient ainsi loué un emplacement commun sur le salon. Hudson était tout simplement absent. Dans cette ambiance morose, beaucoup de bruits circulaient sur de possibles banqueroutes d'éditeurs comme Red (Sakura Taisen). L'industrie nippone du jeu vidéo est en pleine transition. Les nouvelles consoles demandent plus de temps et de ressources pour les développements. Pour beaucoup, l'âge d'or du jeu vidéo est révolu. Les ventes de jeux sur les nouvelles consoles ne sont pas très brillantes. Pour exemple, Rage Racer V n'atteint que 350 000 unités. Un score assez moyen pour un tel titre, surtout avec plus d'un million de PS2 vendues. Les autres titres PS2 ou Dreamcast ne font pas mieux... voire pire. Il semblerait que la PS2 (puis les prochaines consoles) ait fait entrer un loup dans la bergerie : le DVD. En effet, c'est grâce à SCEI que le DVD connaît son boom actuel au Japon. Les chiffres montrent que les ventes de DVD ont quintuplé. Des films comme "Matrix" profitent largement de cette tendance avec trois éditions successives.

Duel au sommet avorté

Dragon Quest VII vs Final Fantasy IX. L'affiche de rêve n'a pas tenu ses promesses. Pour DQVII, Enix n'a toujours pas débuté sa campagne de lancement, alors que le jeu devrait être en magasin le 18 mai. Quant à Square, l'éditeur s'est contenté de présenter la vidéo de FFIX qu'on avait déjà découverte au Square Millenium, alors que la date de mise en vente est fixée au 19 juillet. Idem pour Bouncer. Ce qui n'a pas empêché la foule de se précipiter sur leurs stands. Le seul RPG jouable qui sortait du lot était sans conteste Grandia II de Game Arts (voir p. 36).

Toujours sur le front des RPG, le jeu en ligne fait son entrée. Phantasy Star Online, chez Sega, est prometteur (p. 34). Rune Jade, de Hudson (p. 20), et Record of Lodoss War, de Kadokawa, font dans le genre Diablo. Mais on n'a encore aucune idée de l'accueil des joueurs japonais pour ce genre de titres.

Le Net s'impose

Dans le domaine de l'Internet, toujours, les projets ne manquaient pas. Sega a dévoilé des kits de connexion GSM, ISDN et Fast Ethernet pour sa Dreamcast.

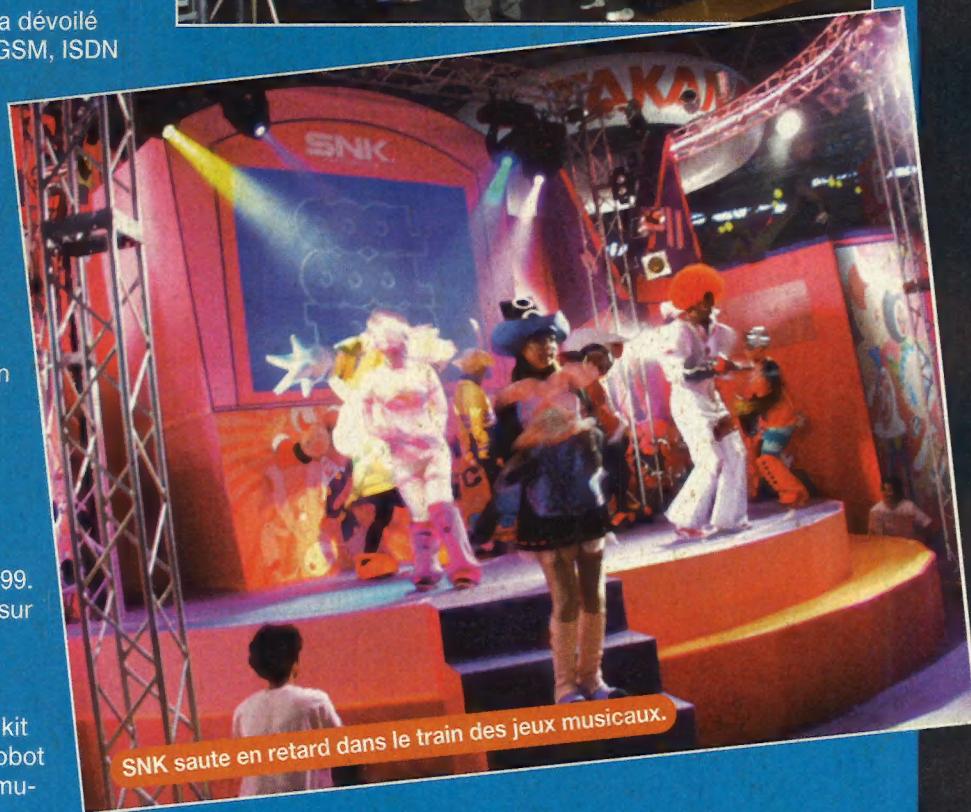
Sega.com et Heat.net ont fait une démonstration de 10six. Pour sa part, Capcom exposait son parc de bornes de téléchargement de mélodies pour GSM, sans oublier ses jeux en réseau, Marvel vs Capcom 2 et Power Stone 2. Konami était venu avec Age of Empires 2 (un titre PC). Normal, l'éditeur s'est allié avec Microsoft en 99. Bandai, lui, misait tout sur sa Wonderwan et son Wonder Gate, un kit de connexion Internet par GSM. A venir aussi, un kit de télécommande de robot pour WS et un de communication avec la PS2 ...



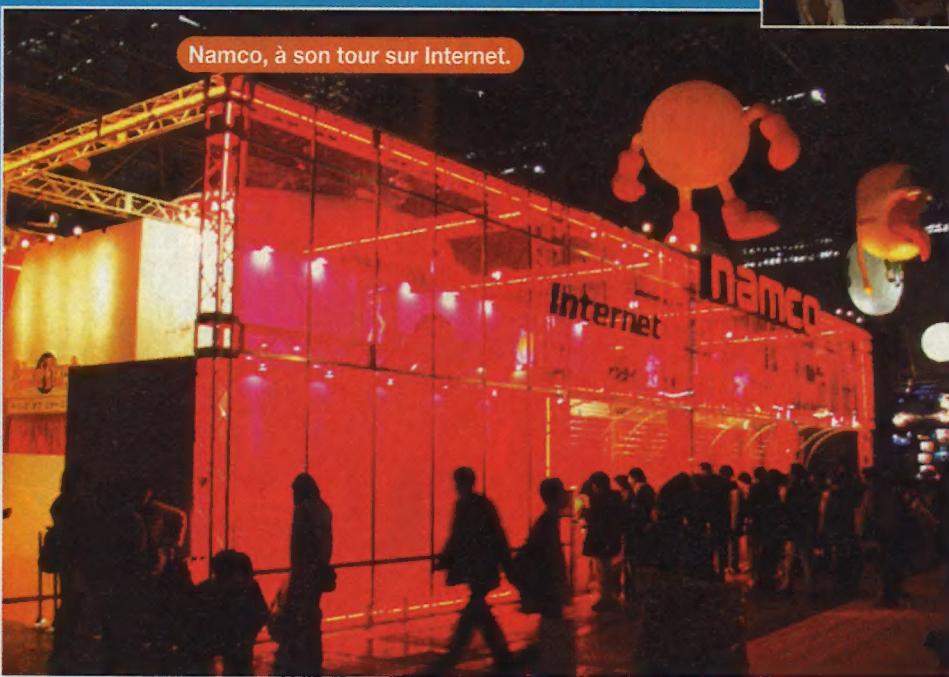
La baguette de Konami et le jeu Maestro.



Sega se lance dans le jeu en ligne.



SNK saute en retard dans le train des jeux musicaux.



déroulé entre le PS2 Festival et l'E3. De son côté, l'ogre Microsoft a essayé de faire parler de lui, avec une présentation de sa X-Box à l'hôtel New Otani, près du TGS. Mais comme il n'y avait rien de nouveau à montrer, l'effet a été limité. Tous les regards se tournent donc vers l'E3. SCEI devrait y faire



Eternal Arcadia s'en est bien sorti.

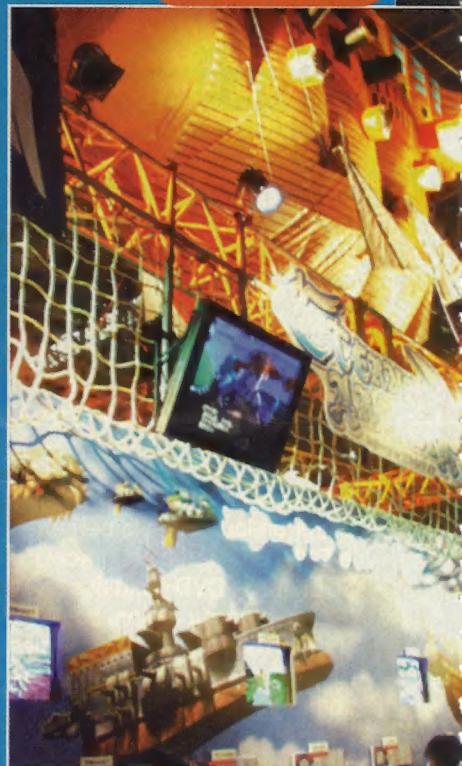


... par infrarouge via la Pocketstation. L'i-mode de NTT Docomo (GSM Internet) était partout, la majorité des développeurs travaillant sur ce nouveau support (5 millions d'unités).

Nintendo, le grand absent

Sans une grosse participation de SCEI, le TGS n'a pu tenir ses promesses, bien que Sega se soit préparé comme il faut pour l'occasion. Sans doute, ce désengagement est-il dû au fait que ce TGS printemps 2000 se soit

son show, avec notamment le très attendu Metal Gear Solid 2 sur PS2. Ensuite, Nintendo, le grand absent, essaiera certainement de faire le sien lors du Nintendo Space World 2000 en août. Puis, il y aura le TGS 2000 Autumn. Cette fin d'année risque d'être exceptionnelle!

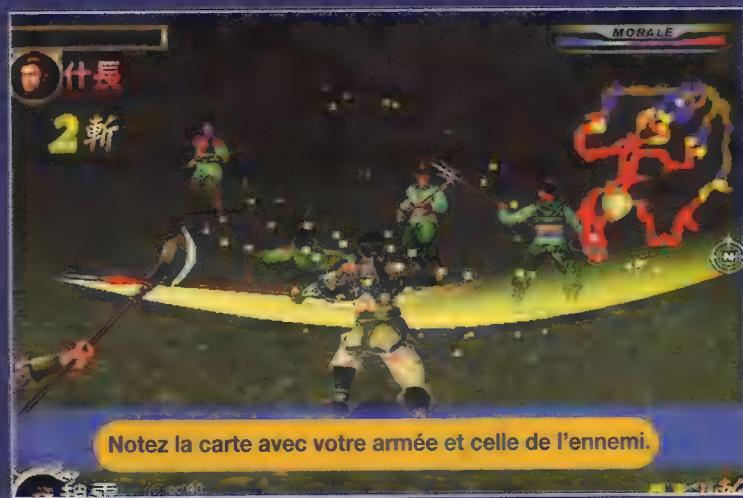


SHIN SANGOKUMUSO

Lors du Tokyo Game Show 2000 Spring, Koei a présenté la suite de son wargame Sangokumuso, Shin Sangokumuso.

DLe titre reprend une large part du programme utilisé pour Kessen dans la phase des batailles. Il vise à exploiter davantage les possibilités de la machine. Le joueur est libre de ses mouvements dans un niveau en 3D relativement vaste et bien modélisé. La bataille fait rage autour de lui, entre son armée et celle de l'adversaire. Il est possible de réaliser des Combos et des super pouvoirs. Une carte, dans un coin de l'écran, affiche les positions du joueur, de ses alliés et de ses ennemis. Il

pourra choisir de les affronter (en utilisant armes et magie) ou bien de se cacher. Certains ennemis seront à cheval, ce qui demandera une bonne gestion de l'armement, car on n'affronte pas un fantassin comme un cavalier. Par moments, l'arc sera bien utile. Un compteur affiche le nombre d'ennemis terrassés. Une jauge de "moral" mesure l'ardeur de vos troupes. Ne pas laisser l'ennemi prendre la dessus, donc. Il y a aussi des jauge de puissance et de vie. Le jeu gère un grand nombre de personnages en même temps.

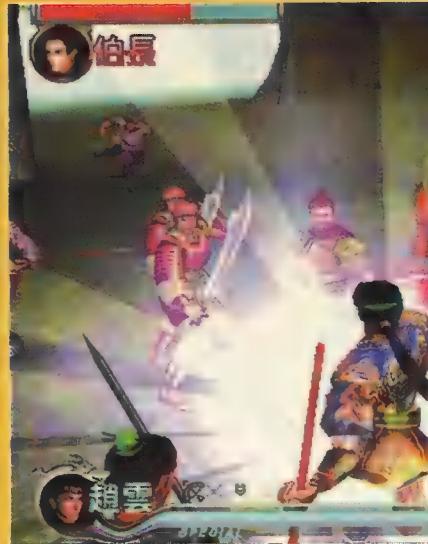


Notez la carte avec votre armée et celle de l'ennemi.

AU CŒUR DE LA BATAILLE.



A l'armée, on aime que tout soit bien rangé en ordre.



PLAYSTATION 2

Koei/Printemps

HRËSVELGR

Derrière ce titre, disons-le, quasi imprononçable ("Furesverg" en japonais), se cache une sorte de WipEout.

PLAYSTATION 2

● Gust/25 mai

Les ombres sont gérées en temps réel.



Le rendu des textures est correct.

Dans Hrësvelgr, il n'y a pas de pistes proprement parler. Des bornes sont placées, sous forme de Check Points ou de portes, à certains endroits de la carte. Il faut les rallier une à une pour refaire le plein d'énergie. Du coup, on trouve un semblant de circuit. Mais attention ! car suivant l'altitude à laquelle on passe ces portes, on récupère plus ou moins d'énergie. À zéro, c'est

Game Over fatal. On ne compte pas moins de cinq circuits possédant chacun deux variations, une pour les débutants (Standard), l'autre pour les vétérans (Expert). Du coup, c'est sur un total de dix tracés qu'on pourra concourir. Par moments, on trouve des tunnels où le pilotage est plus délicat. La nature du terrain est souvent trahissante en raison d'un relief très prononcé, à un maximum



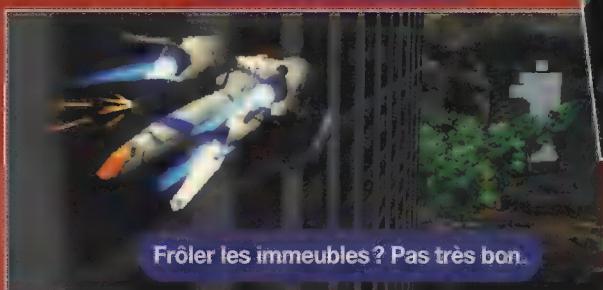
d'événements, comme des éboulements de pierres, viendra perturber le bon déroulement des épreuves. On pourra même filer à travers des immeubles éventrés ! D'une manière générale la recherche de raccourcis sera votre quotidien. Il est possible de voler à haute altitude, plus sûr mais plus lent, ou bien préférer filer au ras du sol, plus rapide mais encombré. Les stands sont présents. Mais on ne sait pas encore ce qu'il sera possible d'y faire. Avant chaque course, ne pas oublier de s'armer. On dispose de laser et de missiles. Les adversaires aussi. Pour les contrecarrer, rien ne vaut de

bonnes vieilles parades, comme les boucliers et autre leurres. On peut recharger ses boucliers en passant la ligne d'arrivée. Ils s'affaiblissent au moindre choc avec les décors ou avec un concurrent, sans parler des attaques adverses.

Champion du monde

Certains reliefs rendent l'emploi de certaines armes difficile. Le jeu propose huit écuries de deux appareils, seize concurrents donc. La course en équipe est importante. Votre coéquipier peut vous apporter assistance, vous serez également amené à lui porter secours. En effet, la course doit être pensée dans le but de faire gagner l'équipe. Bien sûr, vous pouvez en plus devenir champion du monde, autant ne pas hésiter.

En bas, les points rouges représentent les bornes.



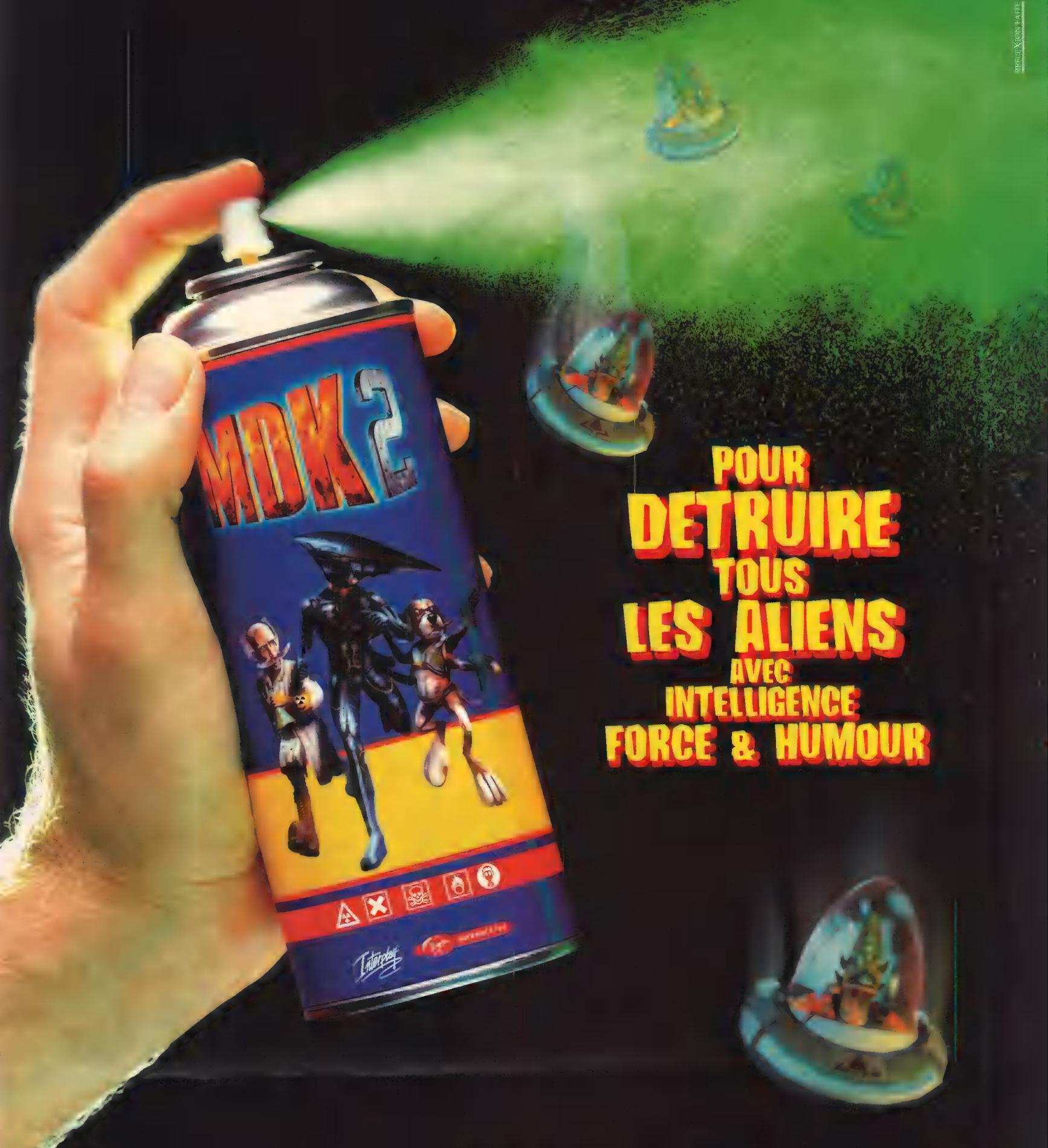
Frôler les immeubles ? Pas très bon.

Toujours pas d'antialiasing sur la PS2.

Voici le genre de tracé tortueux à parcourir.



Une zone de recharge des boucliers.



POUR
DETRUIRE
TOUS
LES ALIENS
AVEC
INTELLIGENCE
FORCE & HUMOUR

DÉCONSEILLÉ
aux moins de
12 ANS

INFOS - CABARET - SOLUTIONS
Hot-Line N° Indigo 0 800 09 41 64
Hint-Line 0 83 55 99 95
http://www.virgininteractive.com

PC CD-Rom
1615
VIRGIN GAMES
2-33 F 10 min
Dreamcast

Kurt
Spécialités :
discrétion,
sniper, voltige



Prof
Spécialités :
génie,
gadgets, farfelu



Max
Spécialités :
destruction,
6 pattes, attaque



MAPPLE TALE

Développé en interne par une équipe en grande partie composée de femmes, Mapple Tale possède un arrière-goût de Clockwork Knight qui n'est pas pour nous déplaire.



Les jeux de plates-formes se font rares à l'heure actuelle.



Les graphismes sont hauts en couleur.



L'abeille vous viendra en aide.



Certains passages sont magnifiques !

Tout a été simplifié pour attirer un large public. Ainsi l'histoire est sommaire : une jeune fille tombe accidentellement dans une dimension appelée Maple World, située entre le réel et le monde des rêves. Une sorte de remix de "Alice aux pays des merveilles" à la sauce "Peter Pan". Elle devra affronter une foule de dangers pour revenir chez elle. Le jeu se divise en six mondes, avec

pour thèmes les saisons, le passé et le futur. Chaque monde étant composé de niveaux dont le nombre peut aller de 10 à 20. L'action est principalement vue de côté, mais le passage du boss de fin se situe dans une sorte d'arène 3D. On peut trouver

des coffres (bien en évidence). Vous n'êtes pas seule puisque d'autres filles sont présentes, mais on ne sait toujours pas si on pourra les diriger. Pour vous aider, vous pourrez éditer un personnage à partir d'items. Il y aura ainsi plus de 70 compositions possibles.



Ces roues rappellent Clockwork Knight.



Voyage au-dessus de la mer !



DREAMCAST

● Sega/Été



DE GROS BOSS

Le passage des boss de fin se déroule dans une arène où vous pouvez vous déplacer librement. Les boss sont originaux et toujours de belle taille.



ZUSAR VASAR

Voici un jeu bien étrange, comme seuls les Japonais savent les faire. Imaginez une course de chars à une époque futuriste. Et comme on ne se refait pas, on pourra se massacrer à tour de bras.

Dans cette course de chars peu banale, on trouve une foule d'animaux robotisés de toutes espèces, avec des spécifications différentes, bien

On trouve donc des créatures terrestres, aquatiques et aériennes, qui vont tirer autant de chars différents: voitures, bateaux, avions. Ces derniers sont appelés "Steel Sledge".

de gros guns et de missiles! Un vrai WipEout en puissance. Un viseur permet d'atteindre sa cible facilement. Le moteur 3D semble issu de Senkoku Turbo. Ben Hur n'a plus qu'à prendre sa retraite. Reste à savoir si la

jouabilité sera au rendez-vous.



Ne sortez pas sans votre gros gun!

DREAMCAST

Real Vision/Été

entendu. La jouabilité s'en ressentira. On ne se fait pas tracter par des chevaux, comme par des gorilles. Eh oui! Ces "animaux" (ou Double Steed dans le jeu) sont répartis suivant les trois éléments dans lesquels ils sont destinés à évoluer: terre, mer et airs.

Un WipEout en puissance

Zusar Vasar compte près de 21 circuits, sur lesquels vous pourrez concourir en mode Campaign (une sorte de championnat). Les courses se déroulent de jour comme de nuit. Un radar à Daytona USA indique les positions des concurrents les plus proches. Le mode Versus permet à deux joueurs de se mesurer, quant au mode Time Attack, il reste très classique pour ce genre de jeu. Le modem sera mis à contribution dans le cadre d'un classement en ligne. A noter une option nommée "Battle" qui permet de transformer Zusar Vasar en jeu de massacre à coup de lasers,

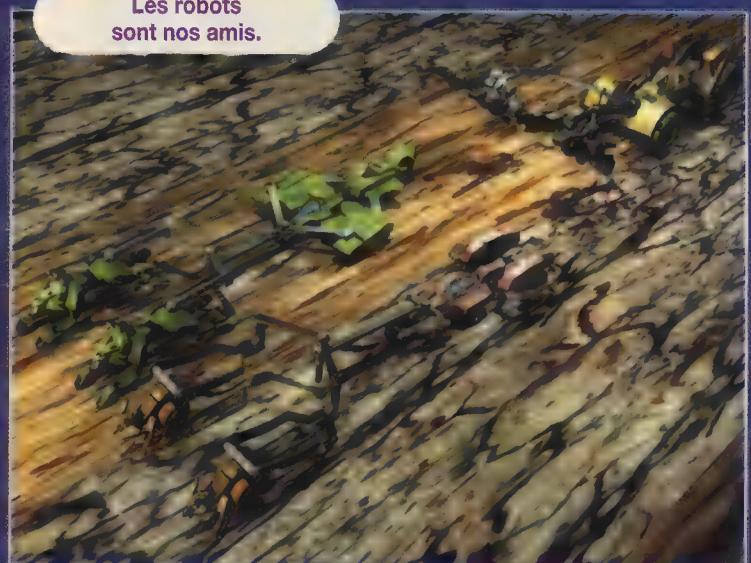


Le mecha design est assez soigné.

Vous êtes plutôt baleine ou plutôt thon?



Les robots sont nos amis.



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

+ DE 180 MAGASINS

Achète ! Vends ! et viens tester les toutes dernières Nouveautés dans notre Espace Club.



de -30%
à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion

Offre à ta mère
un kit Mobicarte "Fête des Mères"

offre Spécial
Fête des Mères



Et DIFINTEL t'offre
1 JEU VIDÉO !*

Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

Ronaldo V-Football 99 PlayStation®
A gagner dans les boutiques Difintel-Micro !



Tous les jeux Konami
sont chez Difintel-Micro !



N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34	26 Romans	04 75 72 78 34	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Poissy	01 30 06 06 82
01 Bourg en Bresse	04 72 23 13 54	26 Valence	04 75 78 09 68	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Lens	03 21 78 75 40	78 Plaisir	01 30 07 52 81
01 Ferney Voltaire	04 72 23 13 53	27 Louviers	02 32 77 78 67	42 St-Étienne	04 77 49 00 69	64 Bayonne	05 59 23 78 09	78 Versailles	01 39 24 13 00
01 Grenoble	04 72 40 04 28	28 Poitiers	02 32 69 00 12	43 Vals-Près-Le-Puy	02 40 59 26 91	64 Béziers	03 62 38 38 09	79 Partenay	02 49 24 27 27
02 Chambéry	04 74 40 04 28	29 Quimper	02 98 53 32 40	44 Bourg (Orvault)	02 38 62 76 00	65 Bourges	05 62 40 30 68	81 Castres	05 63 35 19 86
02 Chauzy	03 23 38 00 10	30 Alès	04 65 54 44 66	45 Orléans	05 53 77 28 08	67 Haguenau	03 88 63 88 36	81 Revel	05 61 27 66 28
02 Laon	03 23 79 03 84	31 Fenouillet	05 61 70 81 09	47 Villedieu-sur-Lot	05 53 36 15 44	69 Lyon (Bérne)	02 72 78 60 84	82 Montauban	05 63 92 13 13
02 Soissons	03 23 59 18 18	31 Muret	05 34 46 07 70	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	71 Dijon	03 85 53 73 73	82 Tottori	04 94 91 17 91
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	31 Roquess-sur-Garonne	05 61 72 06 64	51 Moulmein-Le-Grand	03 26 68 49 49	71 Macon	03 85 39 29 52	84 Avignon	04 90 86 41 66
06 Menton	04 93 28 26 55	31 Toulouse	05 61 21 22 02	54 Nancy	03 83 30 45 67	72 Montauban-Les-Mines	03 89 52 28 02	84 Carpentras	04 90 60 10 11
12 Rodez	05 65 67 06 15	32 Arcachon	03 56 93 58 23	56 Arles	03 29 95 78 08	72 Liège	02 43 94 99 79	84 Orange	04 90 34 47 13
13 Arles	05 42 09 95 88	33 Bordeaux	05 96 79 05 52	56 Lozanne	02 97 60 01 57	72 Le Mans	02 43 82 68 14	85 Challans	02 51 49 17 45
13 Sables-sur-Mer	04 90 56 62 30	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	74 Annecy	02 50 52 85 02	86 Poitiers	05 49 41 77 45
13 Sables-de-Provence	04 90 56 62 30	33 Libourne	05 57 25 98 85	57 Thionville	03 82 53 00 02	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	87 Limoges	05 55 33 74 43
14 Bayeux	02 31 51 00 99	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Metz	03 87 74 65 70	76 Elbeuf	02 35 77 83 90	88 Béziers	02 33 00 27 27
14 Honfleur	02 31 89 75 00	34 Beziers	04 67 49 01 65	59 Roubaix	03 20 68 96 93	76 Fécamp	02 35 10 13 60	89 Auxerre	03 86 72 95 60
14 Lisieux	02 31 63 07 77	34 Sete	04 67 46 16 18	59 Tourcoing	03 20 68 96 93	76 Metz	02 35 73 38 29	90 Neufchâteau	01 47 45 17 97
14 Vire	02 31 67 97 67	35 Béziers	04 67 46 16 18	59 Turnhout	03 20 68 96 93	77 Chelles	01 64 21 55 44	91 Libreville	01 43 30 24 25
15 Auriolac	04 71 43 56 56	35 Béziers	02 47 77 50 01	59 Turnhout	03 44 48 53 60	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	92 Montreuil 2	01 41 58 11 11
15 La Rochelle	05 46 22 15 04	36 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	60 Clermont	03 44 57 69 78	77 Lagny	01 64 12 34 81	94 Maisons-Alfort	01 48 93 35 14
17 Royan	05 46 22 15 04	36 Grenoble C.Bernat	04 76 43 27 93	60 Chantilly	03 44 50 41 00	77 Nemours	03 53 77 28 08	94 Sarcelles	01 39 24 47 16
17 Saintes	05 46 93 51 75	38 Bourgogne	04 74 43 29 53	60 Crepy en Valois	03 44 58 28 18	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	95 Cayenne	01 39 24 25 28
19 Brive	05 55 24 47 87	38 Bourgogne	04 74 43 29 53	60 Crepy en Valois	03 44 58 28 18	78 Elancourt	01 30 13 87 30	95 Maisons-Laffitte	01 39 24 47 16
21 Dijon	03 80 70 15 79	38 Voron	04 76 67 46 95	61 Alençon	02 33 26 11 00	78 Montbony le Breronneux	01 39 44 06 76	95 Noumea	00 687 28 43 34
24 Bergerac	05 53 73 30 28	39 Dole	03 84 24 61 59	61 Argentan	02 33 67 24 00				
24 Périgueux	05 53 53 55 54	39 Lons Le Saunier	03 84 24 61 59	61 L'Aigle	02 33 44 27 00				
25 Montbelliard	03 81 94 17 09	40 Dax	05 58 56 29 03	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02				

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM

• Cormeilles-en-Parisis • Louvres

Narbonne • Mèze • Carcassonne • Béziers

Marmagne • Cambrai • Point à Pierres • Pessac

• Peu • Boulogne sur Seine • Pamiers • Cannes •

Saint-Gaudens • La Réunion • St Lô • Dijon 2 •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

ELDORADO GATE

Il y a quelque temps de cela, Okamoto, un dirigeant de Capcom, avait fondé une société du nom de Flagship dans le but de proposer des jeux bon marché au grand public. Pour le moment, sa société a surtout conçu les scénarios de Bio Hazard. Maintenant, elle est à même de réaliser sa mission première.

Eldorado Gate n'est pas un RPG comme les autres. Tout d'abord, il tient sur trois épisodes divisés en 24 chapitres. Capcom compte sortir un chapitre tous les deux mois à partir de début août. Le tout au prix modique de 2800 yens (environ 150 F). Ce qui fait que, si tout va bien, la série prendra fin en 2004 ! Chaque chapitre est, à son tour, divisé en trois contes de durées variables. Un scénario central les relie, mais chaque conte est indépendant. Donc pas besoin d'y jouer dans l'ordre.

Bonus secrets ?

Le jeu propose douze personnages très différents. Il n'y a aucun système d'expérience, ni de Level Up. Non, rien de tout cela. Tout repose sur les armes. Elles peuvent être trouvées dans des coffres bien en évidence, il sera possible de conserver son armement d'un conte à l'autre, et d'un chapitre au suivant. On peut leur attribuer des pouvoirs élémentaires en leur associant des "Stacia". Ces derniers

devraient être en nombre limité pour que le joueur ne perde pas trop de temps en configuration de son armement. Okamoto veut que le joueur se concentre sur l'histoire et qu'il soit délivré des contraintes habituelles du genre. Ainsi, les batailles qui constituent le quotidien fastidieux du joueur de RPG se font en temps réel à la Legend of Thor, donc action. Mieux, une fonction Auto Combat serait de la partie ! Apparemment, pas d'apparition à l'improviste comme dans Final Fantasy. Une option Internet permettrait de télécharger des armes supplémentaires. On pourra même rejouer une histoire déjà terminée. Elle pourrait bien alors se dérouler autrement grâce à l'accumulation d'armes provenant d'autres contes. On pourra découvrir ainsi des

endroits inaccessibles auparavant, et il se pourrait qu'on ait aussi droit à des bonus secrets. Visuellement, le jeu est en 2D et les personnages ont été créés par Amano Tenno (Final Fantasy). Enfin, le soft tire partie de la mémoire importante de la Dreamcast qui permet d'afficher des graphismes hauts en couleur.

Les intérieurs ont été spécialement conçus en 3D.



Des effets 3D sont aussi intégrés.



Projet farfelu ou génial ?



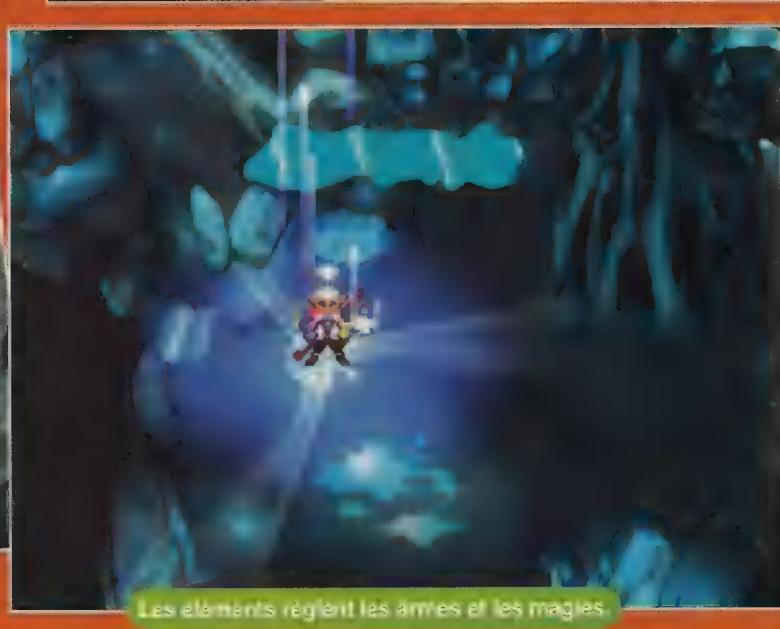
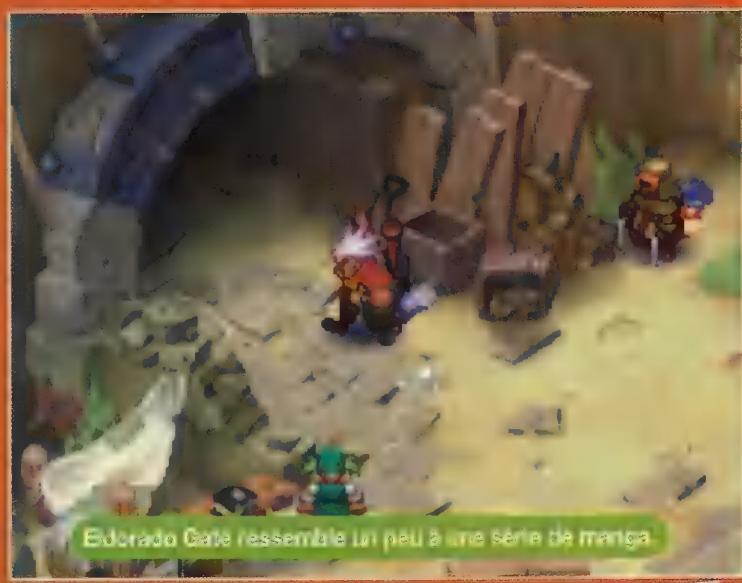
La 2D fait son retour en force.



La partie locale vous accueille.

DREAMCAST

Capcom/Août



RUNE JADE

On n'avait plus trop entendu parler de Hudson ces derniers temps, mais le voilà de retour avec un titre en ligne sous le bras. C'est sur Dreamcast, et ça peut se jouer à quatre en même temps.

Avec un design qui rappelle Diablo, Rune Jade veut initier les Japonais au RPG en ligne, un genre peu ou pas du tout exploité dans l'Archipel. En plus du mode en ligne, le jeu intègre une option solo indépendante. On pourra choisir son perso parmi les quatre (hommes ou femmes) disponibles et déterminer sa nature. Il en existe



Les programmeurs auraient-ils forcé sur le saké ?

huit : quatre pour les hommes et quatre pour les femmes. Chaque nature détermine les faiblesses et les points forts du personnage, les armes qu'il peut porter ou utiliser, ainsi que les actions qu'il pourra accomplir.

Une centaine de donjons

Il existe près d'une centaine de donjons. Leur disposition est déterminée de manière aléatoire à chaque partie. La nature du perso entre aussi en compte. Quand le héros monte de niveau (level-up), le joueur reçoit un nombre de points qu'il pourra assigner à sa guise pour compenser ses faiblesses. Pour combattre, on dispose d'armes et de pouvoirs magiques. Ces derniers se présentent sous la forme de cartes. Il faut

ajouter plusieurs cartes du même genre pour obtenir une magie plus puissante. Rien n'est dit quant à la possibilité de mixer différents pouvoirs.

Des sortes de cristaux

Le Aka (pour As Konwn As) est un système qui attribue un surnom au joueur en fonction de ses performances. Par exemple, si on utilise souvent la magie du feu, on sera surnommé le Grand Sorcier du Feu. Il existe un nombre secret de ces surnoms qui devrait permettre d'accéder à des parties inaccessibles du jeu (lieux ou items). Quant aux Runes Jade, ce sont des sortes de cristaux renfermant des

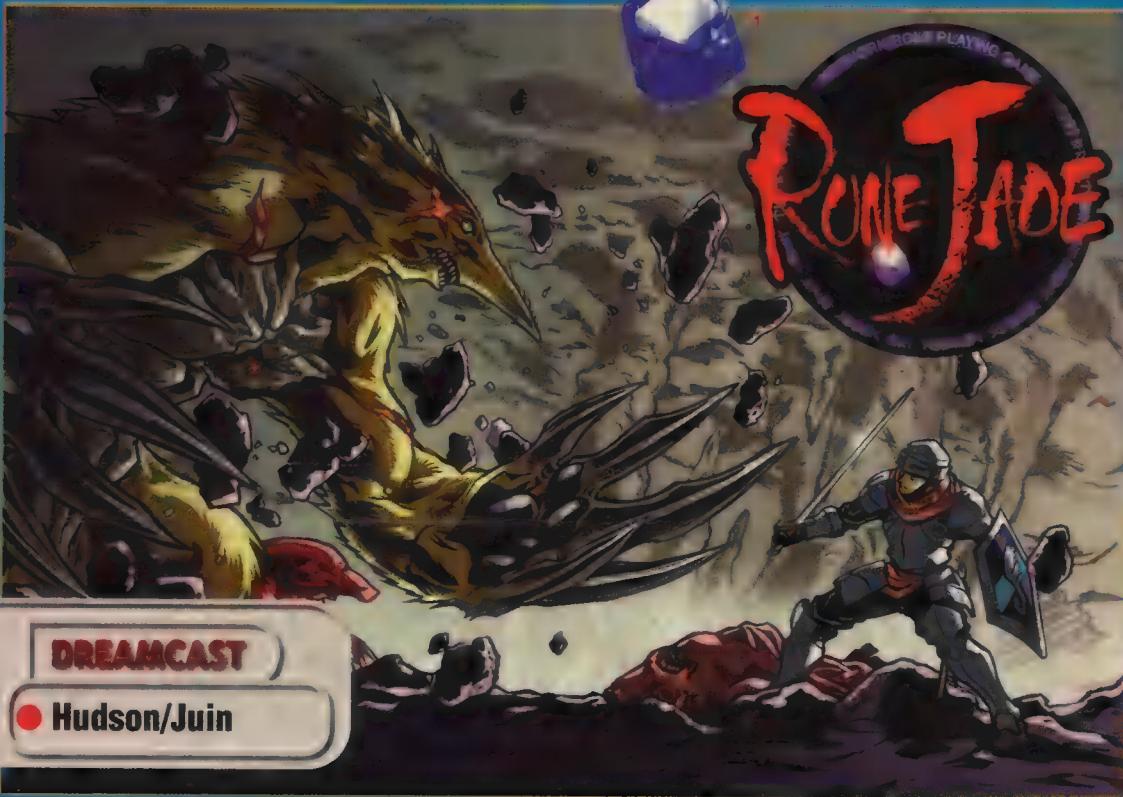


Un tour de magie peu impressionnant...

âmes puissantes. En les combinant avec des objets ou des armes, le perso disposera de nouveaux pouvoirs. Le jeu en ligne permet de découvrir des donjons et des items uniquement disponibles par ce biais.



Les coffres sont en évidence.

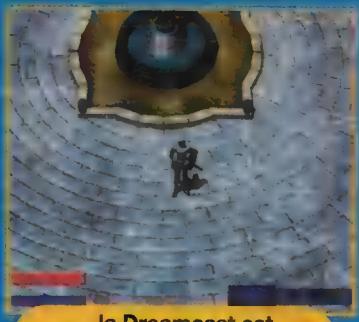


DREAMCAST

Hudson/Juin



Le graphisme est sommaire...



... la Dreamcast est capable de bien mieux.

Chez ULTIMA, le printemps sera foot !

PROMOS

Dreamcast

Power Stone	199 F
Trick Styl	199 F
Grand Prix Monaco II	199 F
Speed Devils	199 F
Pen Pen	199 F
Hydro Thunder	199 F
Mortal Kombat	199 F
FI World Grand Prix	199 F

PlayStation

Attack Of Saucerman	99 F
G-Police 2	99 F
Ridge Racer 4	99 F
Mulan Story	99 F
Dreams	99 F
Tenchi	99 F
Wild Arm	99 F
Wipe Out 3	99 F
Dreams	149 F
Virus	149 F
360°	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Metal Gear	
+ Metal Gear Mission	199 F

RONALDO V-FOOTBALL



ULTIMA
 ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
 5, bd Voltaire - 75011
 Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
 57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
 95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
 18, rue Pasteur - 91800

NOGENT / MARNE 01 53 99 10 10
 42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 11 41
 25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
 42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 11 81
 5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 23 23
 "Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
 Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 10 10
 29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
 36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59

CARRÉ DU TEMPLE - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 41

2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 11 56 31

58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48

C.CIAL CORA Bruay La Bruscière - 62700

BLOIS 02 54 55 09 90

27/29, rue Porte Chartreine - 41000

BREST 02 98 80 43 14

C.CIAL Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 43 14

12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 88 84

17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03

5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08

C.CIAL Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 08 08

10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73

4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50

13 bis, av. Jehan de Beaucé - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97

10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58

33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 11 74 14

C.CIAL Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70

194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44

65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21

2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 13 13

45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 00 81

14, rue du Pas du Mirage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80

10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 48 30 76

C.CIAL Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 00

C.CIAL CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 11 50 11

12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99

C.CIAL des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 11 87 38

6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72

58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85

Parking Silo Point Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34

Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS

3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 11 41

8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33

Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35

Espace CD-Rom - 19, rue de la Visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 02

3, rue J.J. Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16

2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05

8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 11 38 36

1, rue Isaac Jourges - 45000

(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86

1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11

C.CIAL - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07

C.CIAL Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 68 41 79

6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79

62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68

34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07

C.CIAL Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21

5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 11 18 13

75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 11 38

4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52

31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29

70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34

164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39

11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35

1, place du 16 Juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55

2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

**REVENDEURS,
 REJOIGNEZ-NOUS !
 CONTACTEZ-NOUS AU :
 01 34 66 97 70.**

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

AO NO GGO TIME & TIDE

Ao no Ggo est la première série sur DVD au Japon entièrement en images de synthèse. Elle fête déjà son 4^e disque. La voici désormais adaptée sur Dreamcast.

DREAMCAST

● Sega/Été



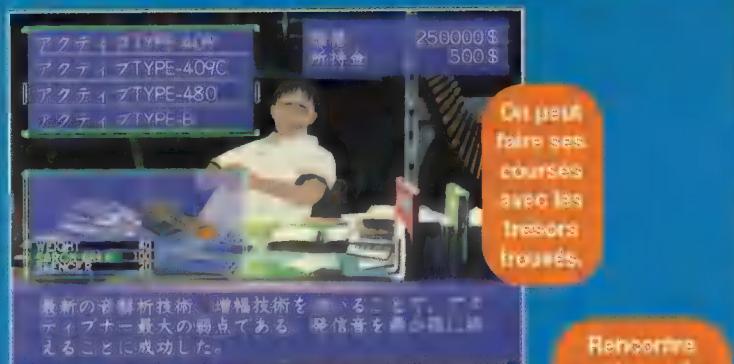
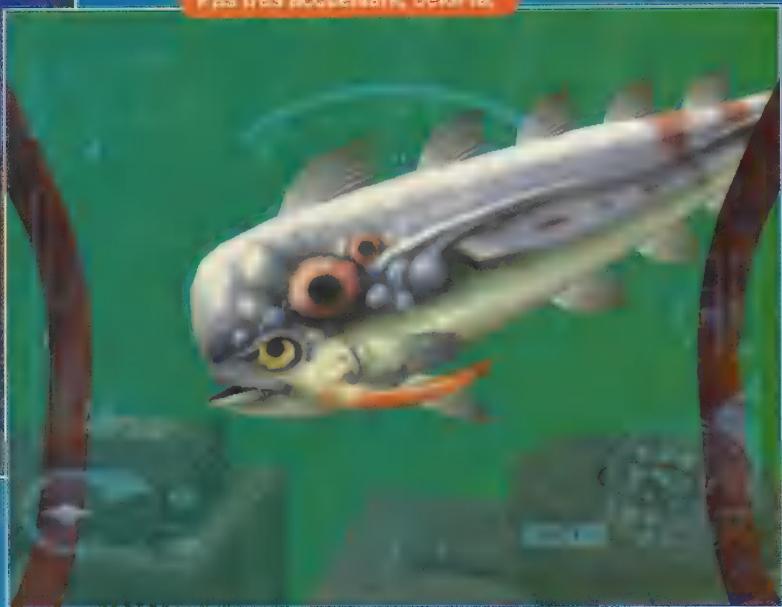
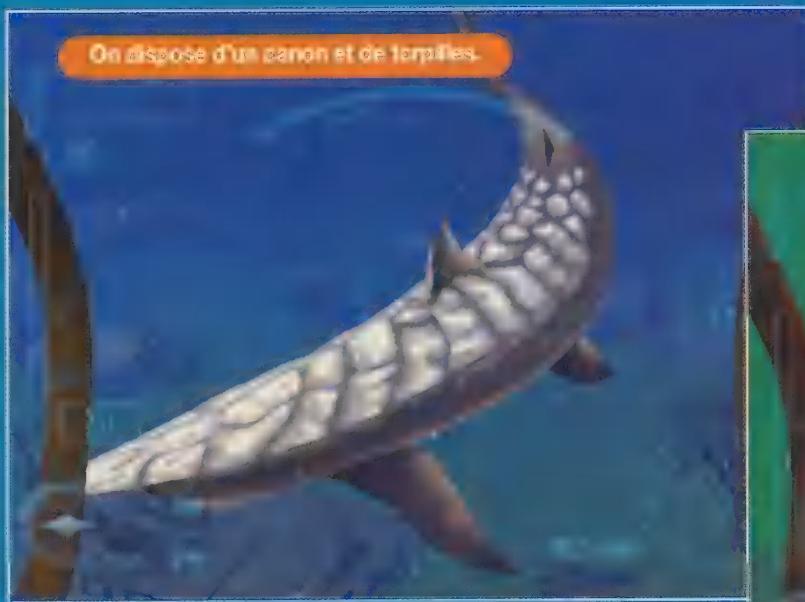
Une île d'îles sous l'océan.

Du retrouve tous les éléments du premier DVD, mais avec un scénario original. Suite aux "expériences" d'un savant fou, une ville se trouve immergée dans l'océan, avec elle, des trésors innombrables. C'est du moins ce que prétend la légende. Il ne vous en faut pas plus pour vous décider à appareiller dans votre sous-marin et partir à la chasse au

trésor. Mais attention aux monstres gigantesques qui hantent les lieux ! Une partie simulation permet de vendre ses trouvailles et de récupérer de l'argent pour améliorer son équipement. Bien sûr, il existe un scénario de base qui se dévoilera au fur et mesure. Apparemment, vous aurez fort à faire sous l'eau, tant les menaces sont nombreuses et démesurées.

On ne sait toujours pas si l'on pourra changer de submersible pour en adopter de meilleurs. Sega promet tout un tas d'effets spéciaux et de modèles physiques aquatiques. Quoi qu'il en soit, le monde sous-marin a été reproduit de belle manière. Certes, le projet n'est pas encore bien avancé, mais il devrait dévoiler sa véritable physionomie dans les trois mois à venir.





SHUTOKO BATTLE 2

Depuis ses premiers tours de roue sur Saturn et Playstation, Genki est réputé pour ses jeux de course 3D. Au menu, on retrouve le même thème central : à savoir des courses de GT nippones dans les méandres des autoroutes surélevées de Tokyo.



Voici le dédale à parcourir.



L'écran de jeu est clair, lisible.

Après un premier volet sur Dreamcast, voici le deuxième visant à faire évoluer le concept et prendre en compte les critiques des joueurs. Tout d'abord, les graphismes ont été sensiblement améliorés. Genki promet également une jouabilité accrue grâce à l'introduction de paramètres physiques de conduite plus réalistes. Enfin, le jeu s'est bien étoffé. Les 30 km de tracés du premier volet ont été portés à 180. Ils traversent la partie ouest de Tokyo du nord au sud jusqu'à la baie. Pour répondre à tous les styles de conduite, Genki va incorporer 60 modèles de voitures au lieu de 29 pour le précédent volet. De plus, avec les 120 pièces détachées (contre 30 auparavant), on

pourra composer son propre bolide dans les moindres détails. Toutes les voitures ont été modélisées d'après des modèles de GT nippones très connues. Cependant, leurs noms ont été changés pour ne pas avoir à payer de droits de licence aux constructeurs. Quant au principe du jeu, il est resté identique. Il faudra se mesurer de nuit à une foule d'adversaires (340 différents) sur les autoroutes de Tokyo.

Roi du bitume

On note six modes de jeu en plus des options. Le mode Quest constitue la partie principale, dans laquelle on doit devenir le roi incontesté du bitume en sortant vainqueur des différents duels (plus de

300). Le mode Quick est une sorte de mode Arcade s'apparentant à un jeu de combat. On affronte alors un unique concurrent virtuel ou humain (en mode VS). Selon les actions accomplies, on fait descendre la jauge de vie de l'adversaire.

Tokyo by night

On peut y jouer à deux. Le mode Time Attack permet au joueur d'établir le meilleur temps sur une portion donnée d'autoroute. Il pourra ensuite l'afficher dans un classement Internet. Les autres joueurs pourront à leur tour télécharger ce record pour le battre chez eux. Quant au Freerun, il consiste à se balader tranquillement dans Tokyo by night.



La circulation est dense, cette fois.



De jour ce serait bouchon sur bouchon.



L'art de reproduire les voitures sans en payer les licences.



DREAMCAST

● Genki/Juin

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher



EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Versailles	99 F	Syphon Filter	199 F
Legacy of Kain	49 F	Metal Gear	119 F	Dino Crisis	219 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	James Bond	219 F
Fifa 98	69 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Rainbow Six	219 F
Formula One 97	69 F	Monde des Bleus	169 F	Ace Combat 3	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Monaco Grd Prix	129 F	Power Stone	199 F	Virtua Fighter 3	199 F
WW Soccer 2000	149 F	Ready to Rumble	199 F	Deadly Skies	259 F
UEFA Striker	179 F	Sega Rally 2	199 F	Soulcalibur	259 F
Dynamite Cop 2	199 F	Sonic	199 F	Soulreaver	259 F
Fighting Force 2	199 F	Trickstyle	199 F	Virtua Striker	259 F

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 45 71 06 26

SEVREY

Ccial Beau-Sevrain - 93270 Sevran
Tél. 01 41 51 12 12

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

CLAYE-SOURY

Ccial Carrefour - RN 11
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2

Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

ÉVRY 3

Ccial Evry 3 - Niveau bas
77150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBOUT

Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 11 19 11

ROSY 2

Ccial Rosny 2 - 92110 Rosny
Tél. 01 48 72 65 17

TEVERNY

Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES

Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 74 27 91 17

LYON

Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 32 84 21 18

MARSEILLE

9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 91 11 10 20

THIONVILLE

Ccial Sainte-Catherine - 57100 Thionville - Tél. 03 82 58 26 11
Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 58 26 11

VIRTUA TENNIS

Virtua Tennis est à ce jour l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) jeu de tennis jamais réalisé pour l'arcade. Le voici désormais sur Dreamcast. À la bonne heure !

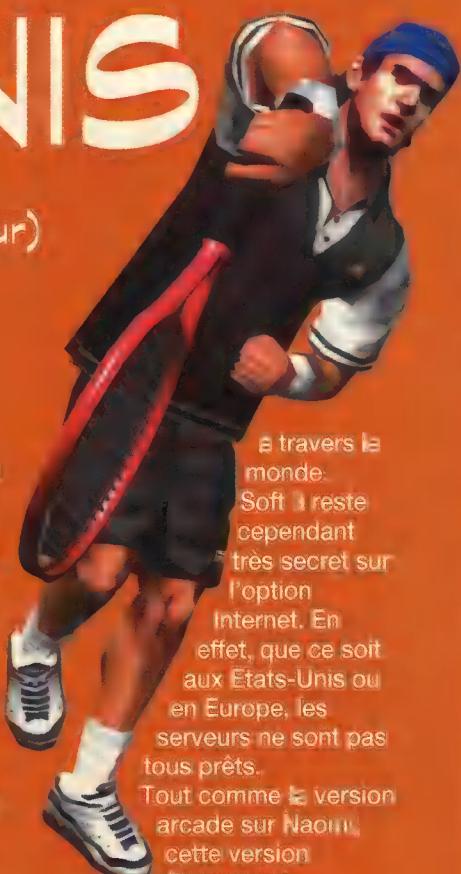
DREAMCAST

● Soft 3/Août UE



La belle Mie Kumagai (Jurassic Park entre autres) et Tatsukawa Katsumoto (Winter Heat) cherchaient depuis longtemps à réaliser un jeu de sport en arcade, un genre assez déprécié en ce moment. Sans grand titre depuis plus de cinq ans, le tennis leur est apparu comme le sport idéal pour leur projet. Avec des commandes simples (4 boutons) Virtua Tennis propose une jouabilité inédite depuis le fameux Final Match Tennis sur PC Engine. Bien entendu, les graphismes tirent parti des capacités de la Dreamcast, sans parler des animations ayant bénéficié de la Motion Capture et du concours d'un joueur pro. Mieux, on trouve des mimiques

de colère, des gestes d'agacement ou de joie, à tout propos à chaque joueur, comme dans la réalité. C'est Katsumoto qui s'est chargé de ce travail en suivant attentivement des matchs à la télé et en pratiquant la Motion Capture sur lui-même !



à travers le monde. Soft 3 reste cependant très secret sur l'option Internet. En effet, que ce soit aux Etats-Unis ou en Europe, les serveurs ne sont pas tous prêts. Tout comme la version arcade sur Naomi, cette version Dreamcast conserve une jouabilité parfaite, jouabilité qui n'avait pas été atteinte depuis des lustres. Les nombreux rajouts et innovations sont les bienvenus et renforcent d'autant l'attrait de ce titre. Oui, Final Match Tennis a enfin été égalé, voire dépassé. Un sacré événement.

Sacré événement

Pour la conversion Dreamcast, on note une foule de nouveautés. Le jeu en double fait son entrée en force, avec un mode à joueurs. Le PuruPuru Pack devrait être géré afin de transmettre des émotions, comme les battements de cœur du joueur en pleine action. Un mode RPG, avec deux joueurs originaux et des niveaux cachés, permettra également de voir du pays en se déplaçant



Le public est entièrement animé

Mie Kumagai et Tatsukawa Katsumoto ont pris le risque de sortir un jeu de tennis, et ils ont eu bien raison. Encore !





FINAL FANTASY IX

Enfin, la date de sortie de FFIX est fixée ! Ne pouvant plus reculer face au retard (volontaire ?) d'Enix avec son Dragon Quest VII, Square n'a pas eu d'autre choix que d'arrêter une date. Ce sera le 19 juillet.

PLAYSTATION

● Square/19 juillet



Ce n'est pas un secret. Les ventes de Final Fantasy au Japon se dégradent depuis FFVII. A tel point que les recettes à l'exportation sont devenues indispensables. FFVIII a été particulièrement critiqué. En tout cas, ce FFIX sonne le retour aux sources et replonge dans l'heroic-fantasy. Du reste, on dit que ce nouvel épisode sera très proche du VI, comme Square voulait oublier les deux derniers. C'est assez troublant, car le designer mythique de la série, Tenno

Amano, est lui aussi de retour. Peu de détails, pour l'instant, ont été dévoilés sur le jeu en lui-même. On sait que le groupe d'aventuriers sera constitué de quatre perso au maximum parmi les huit héros principaux. Le système de combat se rapproche de celui de FFVI. Comme d'habitude, on trouve des objets magiques, sous forme de cristaux, qui permettent d'accéder à des pouvoirs très puissants. Une grande liberté de personnalisation sera très certainement accordée au joueur. Techniquement, le jeu

reprend le programme de FFVIII, tel quel. Comptez enfin 40 heures de jeu.

Du côté d'Enix

Maintenant que Square a pris sa décision, c'est avec un léger amusement qu'on voit Enix se bouger à son tour. Eh oui, DQVII est prévu pour le 18 mai, soit juste deux mois avant FFIX. Ce n'est pas encore officiel, mais tout le monde s'y attend. Si DQVII rencontre le succès escompté, FFIX va avoir du souci à se faire...



Le monde de FFIX est très aérien et plein de dragons.

CLÉ DU BEAU

Préparez-vous à une aventure dans les îles d'Amakus, à la recherche de l'île des merveilles.



LE BESTIAIRE



DJ K vous informe par radio des descentes de police.



La chasse au Rambo est ouverte!



Apparemment, les N Tank ont peur des microbes.



Malgré son look de testeur de jeu vidéo, Oni est éleveur de dobermans!



Les Poi Jam sont du genre tenace!



La police Velv...

DREAMCAST

● Sega/Août

JET SET RADIO

Après avoir joué les stars au Tokyo Game Show, Jet Set Radio s'annonce comme un titre exceptionnel. Rien ne vaut un entretien avec l'équipe qui le développe.

Constituée au départ de trois personnes, l'équipe de Jet Set Radio s'est renforcée récemment pour passer à une dizaine d'éléments. Au cœur du projet, on trouve quatre créateurs. Kawagoe Takayuki est le Producer, le grand boss en somme. Il supervise le développement et en donne les grandes directions. Kikuchi Masayoshi est le Director, celui qui dirige le développement d'un point de vue technique. Ueda Ryu est l'artiste, le Art Producer, celui qui a donné son âme au jeu avec un sacré talent! Hosakawa Kazuki est un des Designer principaux qui a participé grandement à

l'ambiance du jeu. Précédemment, il avait travaillé sur des titres aussi prestigieux que Panzer Dragoon Zwei, puis Azel, ainsi que sur la conversion de Sega Rally 2 pour Dreamcast. L'équipe est très jeune, avec une moyenne d'âge située entre 26 et 27 ans. Sega leur a donné le feu vert, en espérant bien que de cette jeunesse sorte un souffle nouveau et salvateur. Bien vu, car le résultat a mis tout le monde d'accord lors du TGS 2000 Spring! Chaque membre de l'équipe, donc, a apporté ses idées. Jet Set Radio est devenu rapidement un

amalgame hétéroclite qui n'a pris forme qu'en début d'année 2000.

Une bombe!

Jet Set Radio se base sur un sport en explosion, "l'inline skate". On évolue librement dans des reproductions fidèles de Tokyo. Toute la vie urbaine a été

reproduite avec un souci impressionnant du détail. Il y a trois zones principales (Shinjuku, Shibuya et Tsukushima). Les versions US et européenne comporteront en bonus une zone supplémentaire d'inspiration américaine. On file à fond les bananes dans la ville en utilisant le mobilier urbain ou les véhicules pour faire la Switch; même les lignes électriques peuvent servir! On a vraiment un niveau inouï de liberté! Quasiment tout est possible, jusqu'à exploser des murs à certains endroits.

Boss ou demi-boss?

Le joueur devra affronter d'autres skateurs, dont certains appartiennent à des bandes carrément mafieuses. Pour marquer son territoire, on tague. Les endroits où exposer ses talents de barbouilleur sont fixes, mais très nombreux. Mais attention, car la police intervient souvent en force et tentera d'attraper les fauteurs de trouble. Ce qui aura pour effet de faire baisser votre jauge de vie. Il faudra donc les éviter. Heureusement, un DJ viendra prêter main-forte en



Là, on se prend une claque graphique!

intervenant sur une radio en vous informant des mouvements de la police. Il y aura aussi un demi-boss en sus du traditionnel boss de fin de niveau. Le demi-boss pourra prendre différentes formes, comme celle d'un mafieux armé d'un gros gun accompagné d'une armée de dobermans. Quant au boss, son hélicoptère est incroyable. On le croirait sorti tout droit du film "Akira". Il tire avec sa Gatling et balance ses missiles sans aucun remord. On pare ses attaques en fuyant. Attention, rien de violent dans ce jeu. Tout a l'apparence d'un manga, les méchants ressemblent aux gangs d'un "Robocop 2".

Jet Set Radio en détail ?

Le point le plus frappant du jeu est très certainement son design. On se croirait dans une sorte de manga en 3D temps réel, avec un trait de crayon original qui tient presque du génie. Il est possible de choisir le graffiti qu'on veut dessiner parmi une librairie d'une centaine d'exemples. Mieux, on pourra créer le sien avec une

option d'édition. Il sera également possible d'en télécharger depuis la page d'accueil de Jet Set Radio! On peut réaliser un tag d'un simple bouton mais, par moments, on devra reproduire des commandes s'affichant à l'écran.

Outre le mode de jeu principal qu'on pourrait qualifier de "Story", on trouvera un Time Attack, un Race ou un Race Attack. On pourra aussi charger ses scores dans un classement en ligne. Les "sprays" qu'on récupère, telles les pièces dans Mario, représentent l'esprit de la ville. Seuls les skateurs peuvent les voir. Ils permettent de récupérer de la vie ou d'emmageriser de la peinture pour les tags.

Prise en main facile

On débute avec deux personnages pour atteindre une dizaine par la suite. On peut en effet rallier des "méchants" à sa cause au cours des niveaux. Tout ce beau monde squatte un garage qu'on peut personnaliser graphiquement. Chaque skateur a des techniques et un maniement propres. Les

techniques du "inline skate" de base sont le grind et l'air. En combinant les mouvements avant et arrière, on dispose de 12 actions par skateur. Le tout est d'une prise en main facile, voire instinctive, par pression d'un simple bouton. Le jeu se déroule en vue de derrière. Quand un élément du décor vient s'intercaler entre le perso et le joueur, il devient transparent. La musique est d'inspiration hip-hop, voire house. Les séquences cinématiques viennent apporter du rythme au jeu et font avancer le scénario.

Plus fort qu'une PS2 ?

La réalisation technique est incroyable! Le nombre de polygones est énorme, l'équipe a eu recours à des trésors d'ingéniosité pour

donner l'impression qu'il y en a encore plus. La liberté est telle qu'on peut absolument se déplacer librement dans les égouts, le métro, les toits des immeubles, sans oublier les intérieurs! La mémoire graphique imposante de la Dreamcast a été mise en contribution pour afficher des textures hyper détaillées et colorées, impossibles sur PS2 à cause de sa faible mémoire vidéo (c'était déjà le cas sur PS). Mieux, le PowerVR2 livre ses secrets avec une utilisation massive de Modifier Volume qui permet de gérer les ombrages en temps réel de manière hyper réaliste. Il n'y aura cependant pas de changement climatique ni de moment de la journée en temps réel. Enfin, 16 perso en mouvement peuvent être affichés simultanément sans ralentissements!



BANDE DE DÉVELOPPEURS

L'équipe de Jet Set Radio est certes d'un talent sans borne, mais c'est aussi un ramassis de déconneurs à première! De gauche à droite, on trouve : Hosakawa Kazuki, Kikuchi Masayoshi, Kawagoe Takayuki et Ueda Ryu.



UN MANGA 3D TEMPS RÉEL!



JET SET RADIO

MORCEAUX CHOISIS



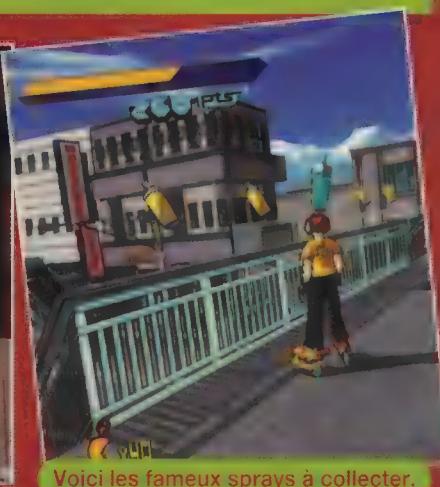
- UEDA RYU: "Je trouvais le design de Sonic révolutionnaire, comme un nouveau courant underground. C'est pourquoi j'ai décidé de rentrer chez Sega. A mes débuts, j'ai eu un choc, car tout autour de moi, il n'y avait que de la soupe à la Sakura Taisen (ndlr un titre 100 % otakus)."
- UEDA: "Les sprays sont un peu comme les pièces dans Sonic."
- KAWAGOE: "Noooo, des anneaux ! Les pièces, c'est dans Mario."
- UEDA: "C'est la même chose, sauf qu'il y a trou. Ouap ! Mario c'est une question d'argent."
- KAWAGOE & UEDA: "On a inspecté tous les composants de la machine et on en a tiré le maximum ! En fait, on a été capables de faire des choses impossibles sur PS2!"



Mieux que Crazy Taxi !



La flèche verte indique l'endroit à tagger.



Voici les fameux sprays à collecter.



La police est à vos trousses !



Tag en pleine figure.



Notez les commandes à reproduire.



On se croirait dans "Akira" !

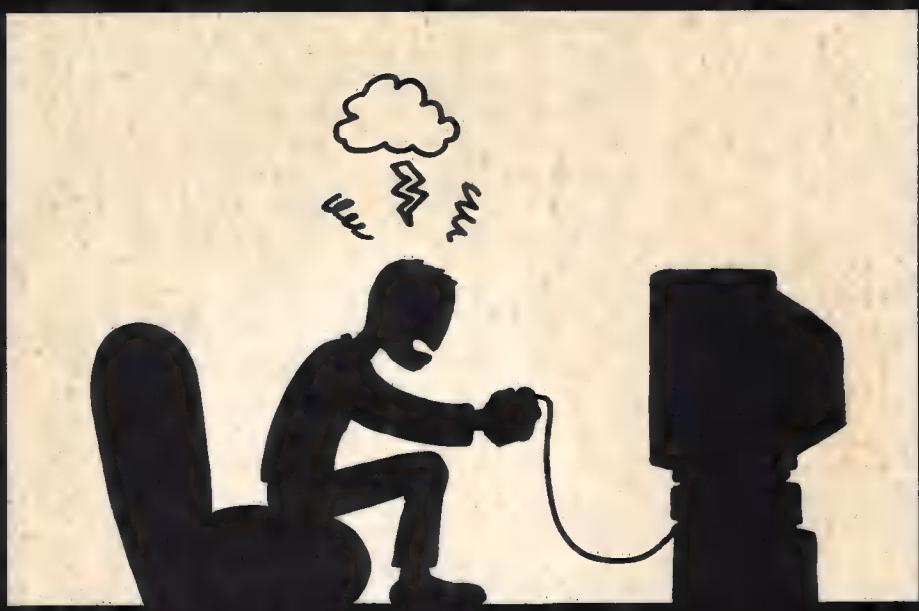


On vole de toit en toit !



Des détails à en crever !

ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000: PLUS JAMAIS ÇA!



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO.

"Cette année, plus jamais ça grâce aux astuces et solutions de Tips"

3615 TIPS

Par MINITEL

3617 TIPS 0836688477

Par FAX ou COURRIER

Par TÉLÉPHONE (6-177-TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

PHANTASY STAR ONLINE

Présenté dans une version en mouvement et en ligne sur quatre écrans, Phantasy Star Online se présente comme le premier RPG du genre sur une console de salon. C'est tout naturellement que notre correspondant au Japon, Kago, a rencontré Yuji Naka, de la Sonic Team, afin qu'il nous en parle en exclu pour *Consolest*.

DREAMCAST

● Sega/Août

Phantasy Star Online se déroule dans un monde en 3D tiré directement de la série sur Megadrive. Il n'est pas très vaste, un peu comme Sorcerian. Il ne propose pas d'espace ouvert, comme Tribe sur PC, mais de larges couloirs avec, par moments, de grandes places. Il y a un scénario central agrémenté de très nombreuses quêtes auxiliaires. Le jeu se compose de deux parties, l'une jouable en solo et l'autre en réseau.

Cette dernière constitue le noyau dur du jeu. Pour débloquer certains mécanismes, comme plusieurs interrupteurs à ouvrir en même temps, il faut être plusieurs. Un groupe d'aventuriers peut comprendre quatre membres qu'on recrute dans des lieux précis qui peuvent contenir jusqu'à seize perso. Un joueur peut décider d'aller faire un tour dans un donjon donné et rallier des candidats pour cette aventure. Ce genre de jeu à la carte est en effet possible.

Un niveau graphique élevé

Yuji Naka est conscient que le jeu en ligne implique une foule de difficultés qui viennent

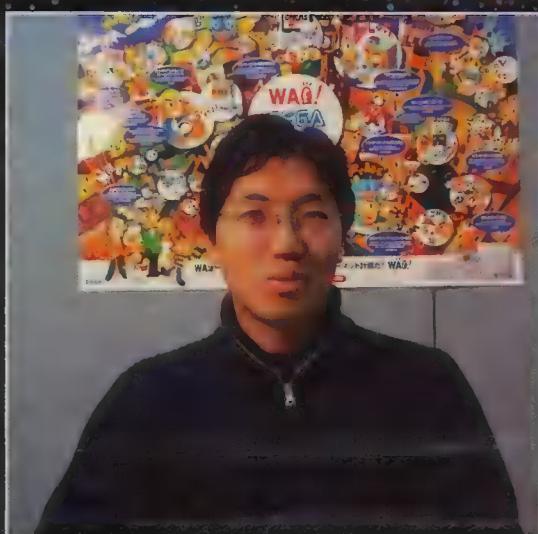
entraver la jouabilité. Il veut que les joueurs soient concentrés sur le scénario et puissent communiquer librement avec les autres. Il a donc délimité lepace de jeu pour éviter les vastes champs de bataille habituels. Une seconde raison est d'ordre technique : il fallait ériger des limites pour être capable d'afficher un grand nombre de personnages, tout en conservant un niveau graphique élevé. Le tout tourne à 30 images par seconde. On trouve aussi bien des scènes en extérieur qu'en intérieur, l'action est vue de derrière le perso.

Yuji Naka a voulu que Phantasy Star Online démontre tout le potentiel du modem de la

Dreamcast. Il a donc fallu régler le problème de la communication entre joueurs. Pour cela, il pense inclure trois systèmes. Le premier est un simple "chat" basé sur le clavier ou le pad. Le texte apparaît dans des sortes de bulles de couleur. Le deuxième se base sur un jeu de mots clés qui seraient automatiquement traduits dans cinq langues en plus du japonais, car la sortie du jeu devrait être simultanée dans le monde entier. Le dernier système se baserait sur un jeu d'icônes explicites.

Deux ans d'avance

Les trésors seront nombreux. Ils constituent des tests pour la cohésion d'un groupe. Qui prend l'objet ? Les joueurs définiront-ils des règles ? Bref, ils devront communiquer. De même durant les combats : le jeu en équipe est primordial, car certains perso, comme les magiciens, sont vulnérables. De même, se posera à maintes reprises la question de redonner ou non de la vie à un camarade, de le ramener à la vie ou de l'abandonner à son triste sort. Dans le cas où un membre de l'équipe décède, il faudra procéder au partage de son équipement. Vu que les coups ne peuvent être portés que sur les ennemis, toute action douteuse sera proscrite. Pour éviter les problèmes de Ultima Online, PSO gérera la différence d'expérience entre deux perso en se réglant sur le plus faible. Ainsi, tout le monde pourra jouer sans mourir au premier combat. Interrogé au sujet de Final Fantasy, Naka analyse les différences avec son PSO. Phantasy Star se base



Interrogé sur Final Fantasy, Yuji Naka répond : "L'option de téléchargement a déjà été introduite avec Sonic. Aussi FFX a deux ans de retard. Quant à PSO, il devancera FFX de presque deux ans."

PHANTASY STAR
ONLINE

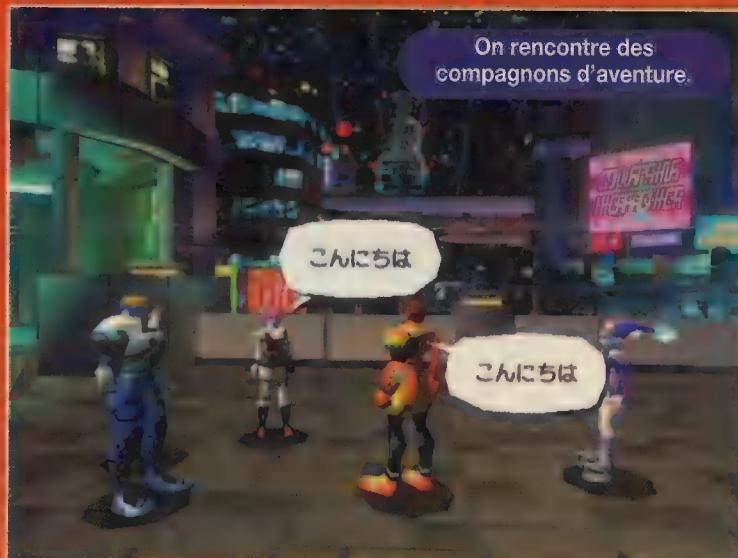
Dans cette vaste cave,
le boss se dévoile.



Une bataille en temps réel
aux quatre coins de l'écran.

exclusivement sur la SF. La même orientation est conservée sur l'ensemble de la série. Il n'arrive pas trop à définir l'esprit de FF, tant il change tout le temps, surtout depuis FFVII. Il trouve aussi FF peu mature ces derniers temps, surtout avec FFVIII mettant en scène des lycéens. FFX n'offrant qu'une option de téléchargement, il trouve que Square a deux ans de retard.

vu que cette option a déjà été introduite dans Sonic Adventure. Il pense également avoir encore deux ans d'avance sur FFXI. Enfin, il voudrait utiliser la VM pour afficher des informations en cours de jeu. L'heure Internet de Swatch serait aussi incluse. Par contre, il n'aura pas le temps d'utiliser Dreameye pour proposer une option vidéo conférence.



On rencontre des
compagnons d'aventure.



Protégez vos magiciens.

GRANDIA II

Le TGS a pu enfin nous révéler *Grandia II* en mouvement. Quelle claque ! Certes, il conserve un design résolument animé, loin du style à la *Final Fantasy*, mais ce titre possède tout de même un sacré charme.

DREAMCAST

● Game Arts/Été



En regardant le jeu tourner, on est tout de suite frappé par la beauté des décors, tous en 3D temps réel. La Dreamcast possédant une Ram vidéo importante, Game Arts a pu élaborer des textures hyper détaillées et très colorées. Dans ce RPG, votre groupe d'aventuriers peut comporter 4 personnages. Ils perdent leur apparence d'enfant au premier et pour l'opter des corpulences plus réalistes. Ils gardent néanmoins un léger

look animé très japonais. *Grandia II* garde le même système que son prédecesseur. Ce dernier était déjà très orienté 3D sur Saturn, mais n'a pu pleinement s'exprimer qu'avec la Dreamcast. Du coup, on combat toujours de la même façon: les perso se meuvent librement sur l'aire de combat et interviennent selon une jauge de temps. Suivant leur équipement et leur expérience, leur vitesse d'action sera plus ou moins rapide. Le joueur

détermine le type d'action à accomplir pour chacun des quatre héros. La caméra bouge avec de magnifiques plans 3D dynamiques. On a pu découvrir pour la première fois des magies en action et ça dépote sérieux ! On fait tourner les décors toujours comme dans *Grandia I*. Game Arts va désormais incorporer des effets spéciaux pour donner du réalisme à l'ensemble. Le jeu est compatible avec l'i-mode de NTT Docomo. Enfin, une alternative à *Final Fantasy* !

LES INTÉRIEURS



Les souterrains, vous allez en bouffer.



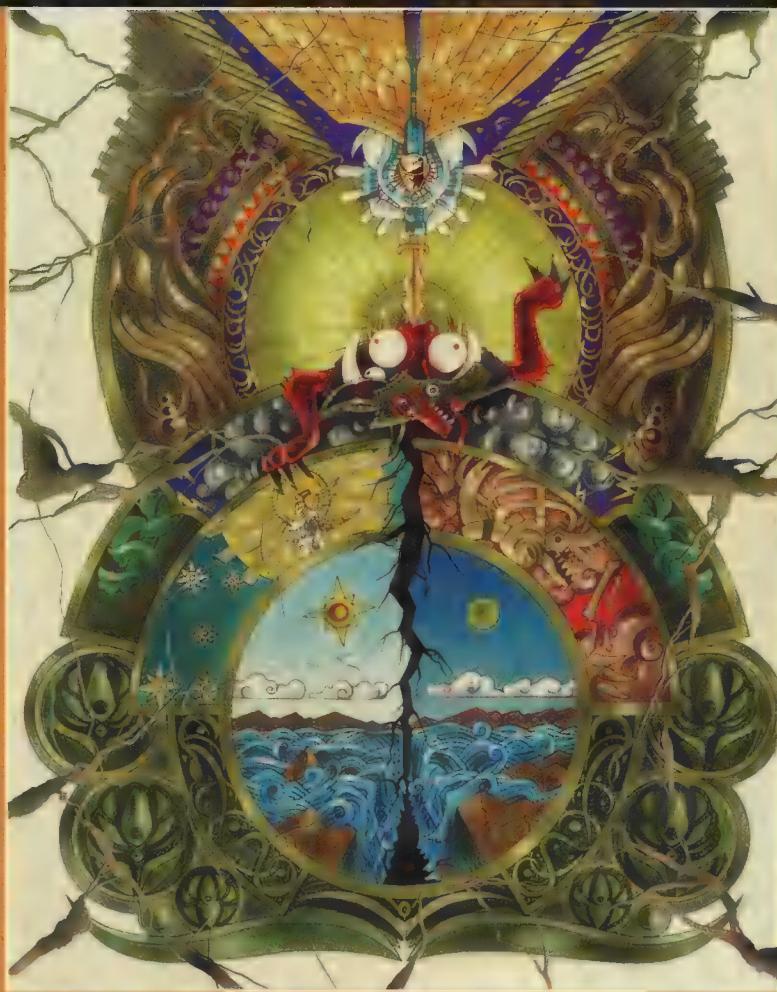
Grandia II possède une apparence très dessin animé.



Une porte magique ?



La, on se prend une claque ! non, deux !!



ET QUE ÇA SAUTE !



ILLBLEED

Après un premier essai au nom de *Blue Stinger* sur la console de *Sega*, *Climax Graphics* signe son retour avec un second titre très original.

DREAMCAST

● Climax/Automne

LES CANDIDATS

Il existe plusieurs personnages. On ne sait pas encore si on pourra librement choisir le sien.

ERIKO



KEVIKAO



MICHKAO



RANKAO



Ilbleed est une sorte de parc d'attractions construit par un milliardaire nommé Michael Noilze. Ce parc a coûté à son promoteur 550 millions de dollars à la plupart des gens s'amusent à aller voir une monstrueuse souris noire (elle-même richissime), notre milliardaire vous propose la chance de votre vie, celle de gagner une coquette somme de 1 million de dollars. Mais le hic est que pour avoir droit au pactole, vous devrez vous aventurer dans Ilbleed, le parc d'épouvante dans lequel vous aurez mille et une occasions de mourir atrocement avant d'espérer toucher le gros lot.

Crise cardiaque...

Pour le moment, aucun candidat n'a survécu à la visite. Le parc propose une tonne de

décor plus lugubres les uns que les autres. Il existe pas moins de 1 500 "Shock Event" (des sortes d'attractions mortelles). Certains peuvent vous tuer d'un seul coup. D'autres vous infligeront une telle terreur que vous risquez d'être terrassé par une crise cardiaque. Oui, vous devez absolument maintenir votre rythme cardiaque en dessous des 60 battements par minute. Pour vous aider dans votre entreprise, vous disposez de vos sens, qui apparaissent sous la forme d'une barre, la "Sixth Monitor". Celui-ci comporte quatre éléments : la vue, l'ouïe, l'odorat et la sixième sens. En fonction de certains stimuli (bruits, odeurs, mouvements), ces quatre détecteurs s'affolent plus ou moins. Il est ainsi possible de repérer des pièges (Shock Event) et donc de les éviter. C'est la seule façon pour vous

d'espérer survivre. Il existe cependant des lieux pour vous soigner.

... dans le grand public

On se déplace librement dans l'ensemble du parc. Graphiquement, on a droit à du tout bon et l'ambiance est réussie. Certaines scènes sont d'une violence extrême et risquent de causer bien des remous. Les divers perso bénéficient de mouvements réalistes (Motion Capture). Tout est fait pour provoquer la panique et le sentiment de terreur chez le joueur. De plus, une bonne dose de réflexion sera mise. Pas de passages action insurmontables : le jeu est destiné au grand public malgré son contenu ultra violent. Un soft à suivre...



Lui, c'est pas votre ami.



Là, vous avez chaud.



Oh, la belle gerbe!

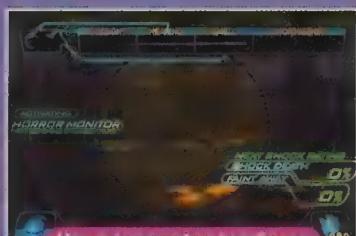


Fuite à plat ventre...



Repose en paix.

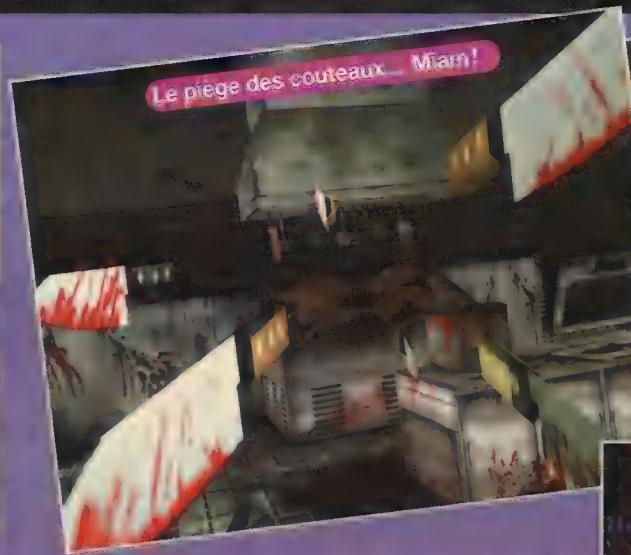
FOLLOW CAMERA



Vous inspectez les lieux



Un bruit suspect?



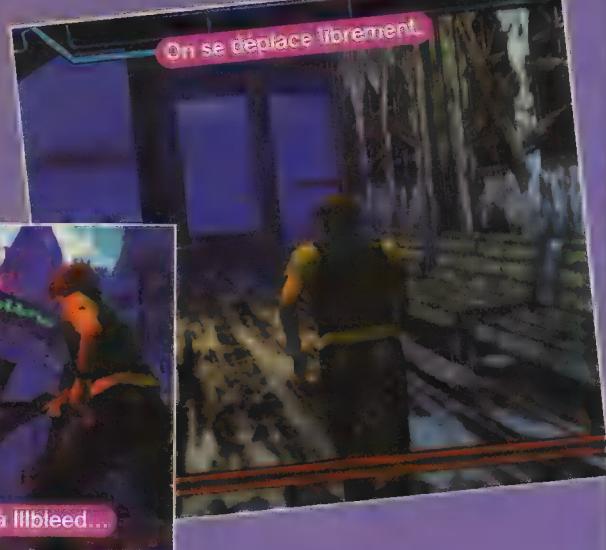
Une main géante surgit de la fenêtre!

PETIT APERÇU...

Il bleed est une collection des lieux les plus terrifiants
Terre. Ambiance stéréotypée mais garantie.



An! Le coup du gaz empoisonné!



BIO HAZARD 0

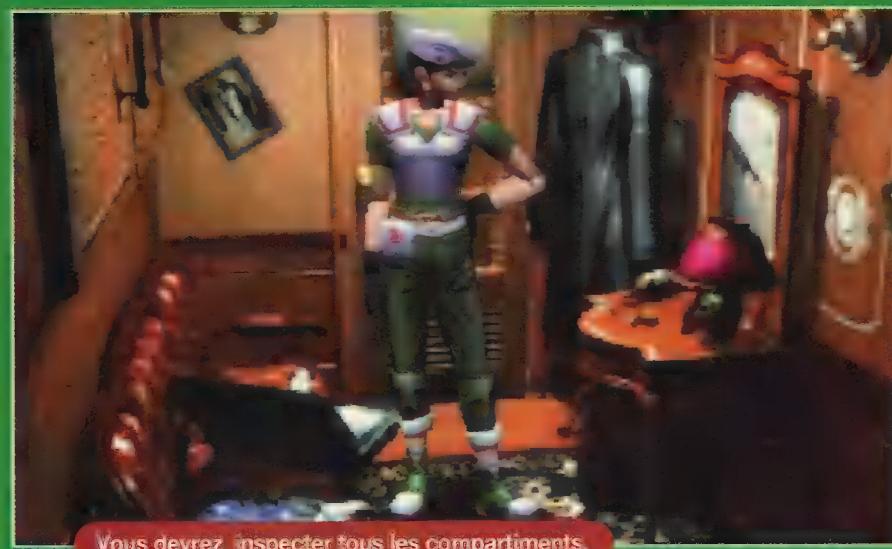
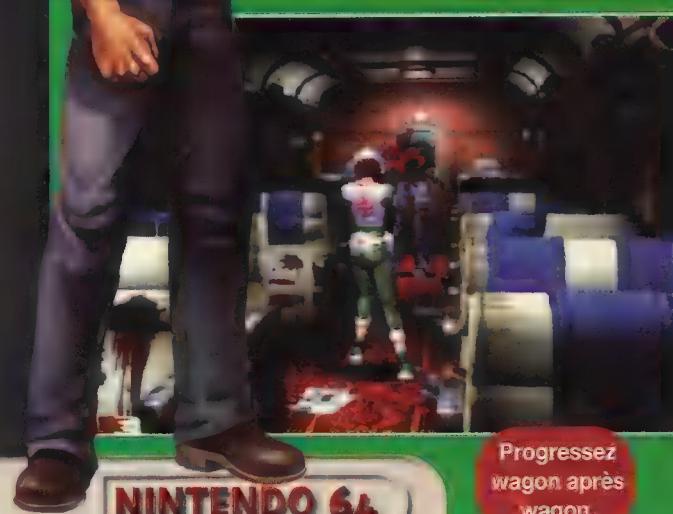
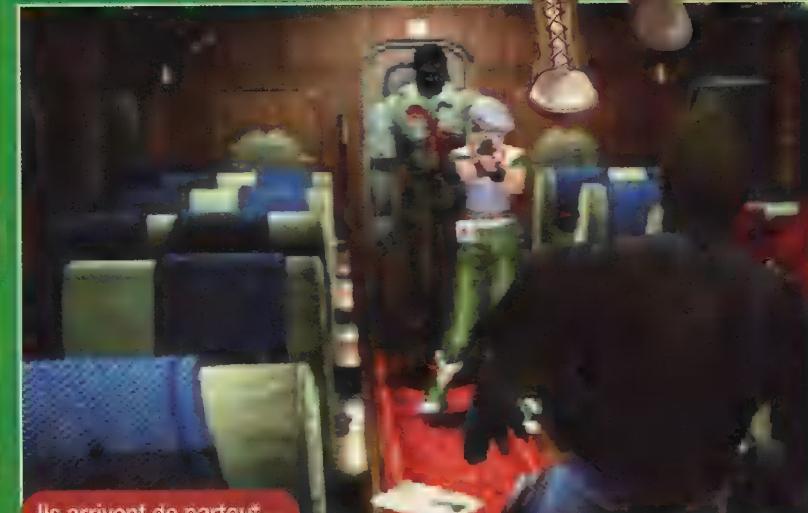
Bio Hazard 0, dont l'histoire est supposée s'être déroulée avant les événements de Bio Hazard 2, introduit un nouveau système de jeu permettant de redynamiser la série.



Les deux héros se nomment Rebecca Chambers, du commando Stars Bravo, et Billy Cohen, un ancien militaire. Ce dernier se trouve en prison. Il est suspecté d'être l'auteur d'une série de 23 meurtres. Le scénario tourne essentiellement autour du devenir du commando Bravo et de l'histoire de Billy. Il n'y a plus "d'items box", mais il est en revanche possible de déposer les objets par terre. Ce qui veut

dire que le joueur devra se souvenir exactement des endroits où il les aura laissés. On gère deux personnages en même temps, ils apparaissent alors tous les deux sur l'écran d'options. Le jeu comprend trois commandes de base: "Command" permet au joueur de faire suivre ou non l'un des personnages par l'autre; "Item" rend les échanges d'objets possibles; et "Change" inverse la sélection du personnage principal. Quand les deux héros

sont réunis, le personnage non activé peut venir en aide à l'autre lors d'un combat. Cependant, pour débloquer certaines situations, il pourra s'avérer nécessaire de faire appel aux services de chacun séparément. Par exemple, s'il faut récupérer des objets clés à des endroits très éloignés, il sera plus judicieux d'envoyer chaque personnage en chercher un de son côté. En fait, rien remplace un bon travail d'équipe!



NINTENDO 64

Capcom/Été



WWW.ELECTRIC-VG.COM
1800 00 32 270 02 05
Fax: 00 02 2728 87 85

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!

multimedia

**Manette avec Moteur Vibrant INTEGRÉ et "VMS"
Design ergonomique et sympa!
L'Ultime arme du joueur!**



Connectez la manette PSX au PC



Sur-GAME BOY



WORM LIGHT

Une lampe flexible & modulable
à souhait pour la Salle à manger Colori



Vibration accentuée
Son amplifié
Piles rechargeables
Main + Stick

Les produits **CLASSIC MULTIMÉDIA** sont disponibles chez :



ZELDA NO DENSETSU “MUJURA NO KAMEN”



NINTENDO 64

● Nintendo/27 avril

Voici enfin des nouvelles du second volet des aventures du jeune Link sur N64. On avait craincé que ce titre tant attendu ne sorte que courant juin, mais le voilà fermement assis sur le 27 avril.

Pour clore l'ère de 64 bits, le maître Miyamoto a décidé d'explorer plusieurs voies. Tout d'abord, vous n'avez que trois jours, dans le jeu, pour éviter le cataclysme annoncé (une lune qui menace de s'écraser sur votre planète). Le jeune Link devra donc déployer tous ses talents pour sauver son monde. Tous ses talents, car, c'est le deuxième point, il pourra changer de forme et acquérir de la sorte de nouveaux pouvoirs. Ces changements s'opèrent par le biais de masques, qu'il faudra trouver ou acheter. Ils ne sont pas sans danger, car ils conservent chacun les souvenirs de leurs propriétaires originaux dont certains ont, apparemment, connu des destins tragiques. Il sera

intéressant de voir en quoi ils vont influencer le comportement du héros.

Une totale liberté...

Le troisième point important réside dans la totale liberté dont jouit le joueur. En effet, le jeu évolue en temps réel durant les trois jours de l'aventure. Certains éléments sont indépendants, comme la météo et les saisons (oui, ça va pas mal bouger durant ces trois jours!). Il y aura aussi des événements fixes qui auront lieu à des moments dans des lieux précis. Le joueur pourra cependant construire sa quête en toute liberté et choisir une voie plutôt qu'une autre. Certes la fin est unique, mais la variété des péripéties devrait être au rendez-vous.

La présence de la musique a encore été renforcée, car, en plus de l'ocarina, Link pourra jouer d'autres instruments. Enfin, sa monture, Epona, pourra être chevauchée avant d'avoir atteint l'âge adulte.

... pour un nouveau challenge

Basé techniquement sur le premier volet, ce nouveau Zelda devrait réussir à offrir un nouveau challenge. Certes, les graphismes sont vieillissants, mais l'intérêt devrait être à la hauteur. A n'en pas douter, la future version Dolphin devrait puiser dans les enseignements tirés de ce "Mujura no Kamen". Enfin, pour être complétons que le jeu est compatible avec le Jolt Pack et la cartouche Ram 4Mb.



Les textures ont gagné en richesse.



Sous cette forme, la Force est avec vous.



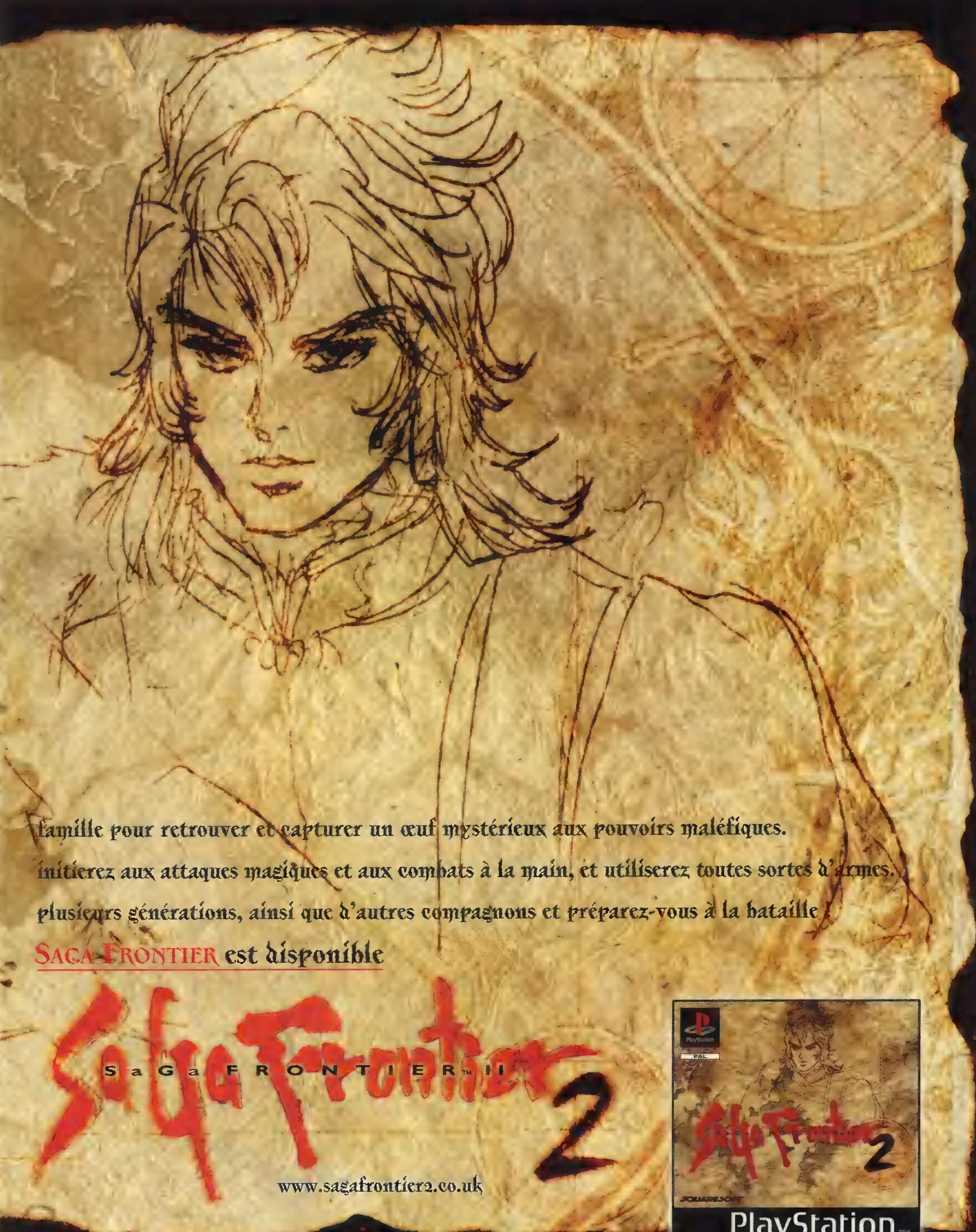
SQUARESOFT®

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de **SAGA FRONTIER™** et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant

Le guide stratégique de





famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques. initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes. plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille.

SAGA FRONTIER est disponible

SAGA FRONTIER
SAGA FRONTIER™ II
2

www.sagafrontier2.co.uk



PlayStation™

UNE GAMME COMPLETE

DATE GAME PRODUCTS

Action Replay Professionnel™

- *Bidouilleur de jeux
- *Permet de sauvegarder vos parties.
- *Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.



CHEATWARE
by Datei
WWW.CODEJUNKIES.COM



Vibreur Game Boy Color™

- *Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
- *Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
- *Prise casque
- *Fonction avec 2 piles AAA (non fournies)
- *Disponible en version Game Boy Pocket™

FACILE d' Attraper et de sauvegarder tous les pokemons™

- *Mémoire de 8Mo
- *Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
- *Utilise les techniques de mémoire flash
- *Menu convivial
- *Pour Game boy Color™ et Pocket™

NOUVEAUTÉ



TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL

- *Calendrier / Agenda
- *Calculatrice
- *Télécommande (TV et Magnétoscope)
- *Horloge / Alarme
- *Carnet de notes
- *Mémo-dialer
- *E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)



*Game Boy, Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

Bigben
INTERACTIVE

NEWS



ChuChu Rocket	DC	65
Colin McRae Rally	PS	63
De Sang Froid	PS	51
Dragon Valor	PS	51
Drakan	PS2	68
Driver 2	PS	48
Dropship	PS2	70
Formula One 2000	PS2	70
Giga Wings	DC	53
Les Fous du volant	DC	62
Magical Racing Tour	PS	63
Need For Speed :		
Porsche 2000	PS	54
Nightmare Creatures	PS/DC	52
Operation : Winback	N64	53
Plasma Sword	DC	64
Reel Fishing	PS	58
Ronaldo V-Football	PS	55
Sega World Wide		
Soccer 2000	DC	64
Super Magnetic Neo	DC	59
The Getaway	PS2	69
Tony Hawk Pro Skater	DC	59
Toy Story 2	DC	64
Vagrant Story	DC	60
V-Rally - Expert Edition	DC	55
WipEout Fusion	PS2	69
World Touring Car	PS	62

Numéro 100 égale 100 fois plus de news, ou presque. Vous trouverez de quoi fêter dignement ce numéro exceptionnel. D'abord, les 99 couvertures qui ont précédé ce numéro historique de Consoles+ défilent sagement dans l'ordre, en bas des pages. Ensuite, tout en haut, des petites phrases sous forme de télex rappelleront ce qu'on a pu écrire par le passé. Bonne rigolade !



SEGA FORUM

■ **DCTV.** Fuji-TV vient de présenter un modèle de téléviseur-Dreamcast au Japon. Le tout s'appelle CX-1 et nous rappelle le bon vieux temps, quand Sharp avait fait de même avec une Super Famicom, dans une télé de 21 pouces. On retrouve tous les attributs de la console et une foule de connexions à l'arrière, ainsi qu'une télécommande pour piloter l'engin. Un OS original permettra de surfer sur les programmes télé. Le design est d'un goût spécial, mais étant fabriqué en série limitée à quelques dizaines de milliers d'unités, voici un objet de collection intéressant. Son prix devrait avoisiner les 3000 francs.



■ **INTERNET ENCORE.** Sega planche sur un adaptateur Ethernet pour la Dreamcast. Le but est de rendre la console compatible avec les réseaux à haut-débit de type ADSL. Toutefois, il faudra disposer du modem adapté pour s'en servir. Date de sortie non communiquée.

■ **INTERNET TOUJOURS.** Quake III Arena sera jouable en ligne dès cet été sur Dreamcast! Une nouvelle qui a fait l'effet d'une bombe. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, Quake III Arena est le Doom-like PC à la mode, et sur lequel Niiico et Switch règlent leurs comptes régulièrement.

DRIVER 2

Entre Bullit et Starsky

Un des plus gros succès sur Playstation est déjà en chantier. Beaucoup de rumeurs ont circulé à propos de Driver 2. Ce mois-ci, Infogrammes a enfin montré officiellement le jeu vedette de Reflections.

Pour ceux qui ne connaissent pas le fabuleux Driver, en voici un bref résumé. Au volant de voitures mythiques comme la Ford Mustang ou les taxis jaunes de San Francisco, un flic infiltré chez les truands devait vadrouiller à travers des villes entières, pour réaliser des missions sans se faire arrêter par ses collègues. Pour ce deuxième épisode, c'est toujours Reflections, une équipe composée en partie de développeurs responsables de Destruction Derby 1 et 2, qui s'occupe de la réalisation.

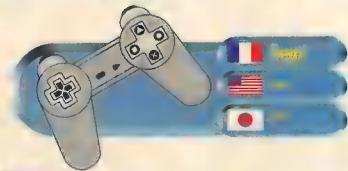
Nouvelles frontières

L'idée des villes à explorer a été conservée. Par contre, on oublie San Francisco, Los Angeles, Miami ou New York, et en route pour des cités légendaires, comme Chicago et Las Vegas aux USA, La Havane à Cuba, ou Rio de Janeiro au Brésil. Des villes triées sur le volet pour leur pittoresque et, surtout, leur parfum singulier. On retrouvera ainsi les éléments emblématiques de chaque lieu, comme, par exemple, à Rio de Janeiro, le Corcovado (avec la statue du Christ qui domine le lac Rodrigo

de Freitas. Dans le premier Driver, les virages étaient très souvent à angle droit, car l'action se déroulait dans des villes américaines sagement quadrillées. Cette fois-ci, le challenge est beaucoup plus relevé, car les villes choisies (sauf Las Vegas) sont construites de façon plus "bordélique" et tortueuse.

Carnaval à Rio

Pour cet épisode, la principale innovation concerne les déplacements des personnages. Ils ne seront plus enfermés dans la voiture. Ils pourront la quitter, et rejoindre un autre véhicule plus loin, à pied. Cette nouveauté implique bien plus de variété dans les missions. On pourra, par exemple, se planquer et épier les ennemis avant de les poursuivre. De ce fait, les personnages ont pris beaucoup plus d'importance. On aura le choix entre plusieurs individus aux looks ravageurs, comme Salomon Caine, le mafieux chauve en costard blanc; Jericho, un tueur coiffé en brosse armé de gros guns et habillé d'un long imper; ou Tobias Jones, le soul man à lunettes noires. De quoi baver d'impatience.

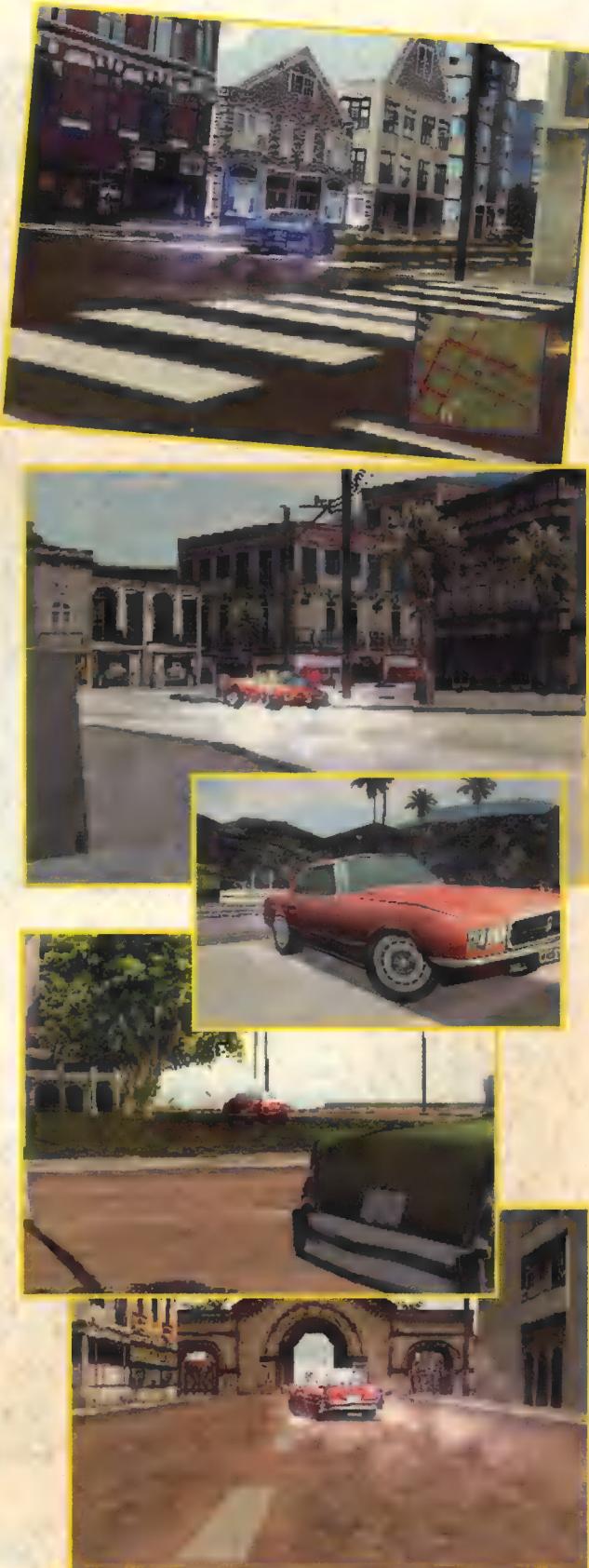


*** A PROPOS DE LA SORTIE DE LA PLAYSTATION: "LA CONSOLE N'EST VENUE QU'AVEC UNE SEULE MANETTE, ET IL FAUT ESPÉRER QUE LES CONSTRUCTEURS NE PRENNENT PAS TOUTES CES MAUVAISES HABITUDES... C'EST D'AUTANT PLUS REGRETTABLE QU'ELLES SONT TRÈS BIEN, CES MANETTES..." (CONSOLES+ HORS-SÉRIE 1 - AOÛT/SEPTEMBRE 1995) ***

NEWS

PILOTAGE

Conduire les voitures dans le premier volet était un vrai plaisir. On pouvait réaliser plein de manœuvres dangereuses en ville. Dérapages, "burn out", slalom, etc. Dans Driver 2 ça sera la même chose. En voici la preuve par l'image.



SEGA FORUM. 2

■ **SEGA PROVIDER.** Lundi 3 avril, Sega US a créé Sega.com (pour faire "hype", prononcez: "Sega dot com"). Avec cette nouvelle filiale, Sega se lance comme fournisseur d'accès Internet. La création du réseau SegaNet est prévue pour septembre 2000. Et comme cadeau de bienvenue aux abonnés les plus motivés, Sega a même décidé "d'offrir" une Dreamcast avec un clavier. Ceux qui en possèdent déjà une auront une réduction d'environ 1350 francs. La seule condition pour en profiter est de s'abonner deux ans. L'abonnement mensuel est de 150 francs environ. Soit: $150 \times 24 = 3600$ francs. Aux USA, une Dreamcast coûte environ 1350 francs et le clavier, 170 francs. Ce qui fait au total, un peu plus de 1500 francs. Finalement, ce n'est pas si intéressant, en sachant que d'autres offres Internet aux USA sont beaucoup plus avantageuses. Quoi qu'il en soit, pour ce prix, Sega promet aux Ricains des services nickel-chrome, avec des accès rapides et performants.

■ **DREAMCAST SUR TOUS LES FRONTS.** Encore des bonnes nouvelles pour les possesseurs de Dreamcast: Sega a l'intention d'équiper sa machine afin de lui permettre de lire des fichiers MP3 dans un proche avenir.

■ **TAXI 2.** Le jeu tiré du film ne devrait pas tarder à sortir. C'est prévu sur Dreamcast et, bien sûr, ce sera un jeu de course, au volant de la fameuse 406 Peugeot.



■ **CASTLEVANIA DC VANNÉ.** Konami a suspendu le développement de Castlevania Resurrection sur Dreamcast. Priorité à d'autres projets. On n'en sait pas plus!



PHOTOMATON

■ LES ABSENTS N'ONT PAS TOUJOURS TORT.

Tout le monde n'était pas à pour la photo de groupe. Voici donc les absents, qui font aussi partie de l'équipe.



Nathalie, SR toute fine, mais pas quand elle est en cloque. De son ventre est né, le 22 mars dernier, Milo, un beau bébé tout mignon. Le petit homme à ses côtés, Benjamin, est le grand frère de Milo.



Virginie, maquettiste, vient d'avoir son premier bébé. Matéo est né le 29 mars, et c'est déjà un noctambule. Il a vu le "jour" à 0 h 58 exactement.



Suzie, petite maquettiste, ne manque pas de caractère. Elle vient de mettre au monde Samuel, ce 25 décembre 1999, un adorable bébé, taille XL.



Laurent, maquettiste tout frais, porte un nom dont l'orthographe est impossible à retenir. Regardez dans l'ours... En plus de cela, il cherche souvent la petite bête pour payer le moins d'impôts possible.

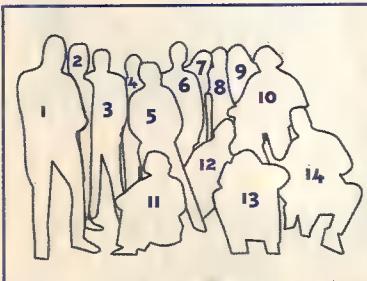


Anne-Sophie, nous a expliqué que son rôle est de s'occuper de la mercatique du magazine. Comprenez qui peut. Nous, on n'a toujours pas capté le concept...

SPECIAL NUMÉRO 100

La photo de l'équipe

A l'occasion du numéro 100 de Consoles+, on en profite pour vous montrer la tronche de toute l'équipe, pas seulement des testeurs. Les maquettistes (qui mettent en page les textes et traitent les images), les secrétaires de rédaction (qui s'assurent que les textes sont cohérents), notre chère Juliette (qui materne la plupart des testeurs), la pub (qui nous ramène des sous), tout le monde !



1• **AHL**, notre chef à tous, s'assure que tout fonctionne bien dans l'équipe. C'est une véritable encyclopédie du jeu vidéo sur pattes.

2• **OLIVIER**, notre directeur de pub préféré, nonchalant, a toujours le sourire immuable sur sa moto Aprilia.

3• **GAMBAS**, un de nos SR adorés, s'occupe aussi de bonnes œuvres à Notre-Dame-d'Allençon, du côté d'Angers, son pays natal.

4• **IVAN** le rouge, notre SR en chef. Sa plus grande passion : courir après les papages et mettre la pression aux maquettistes.

5• **CLARISSE**, notre chef de pub, ne manque pas de charme pour amadouer les annonceurs. Femme à poigne, elle sait les tenir...

6• **OLIVIER**, alias le Bichon, est notre premier maquettiste. Exact ! Le bougre a réussi le challenge de scanner les 100 couvertures de C+. Sa grande passion : mettre la pression aux SR.

7• **JULIETTE**, la plus ancienne de l'équipe, est notre assistante de rédaction de choc. Ne la fâchez pas, elle pourrait vous insulter en hollandais.

8• **SWITCH**, testeur, entre les deux canons de la rédaction. Y a-t-il

encore besoin de vous présenter ce "tombeur" des pistes ?

9• **SEGHIRA**, depuis qu'elle est là, ne nous a pas accordé de répit. Cette maquettiste joviale rythme nos journées de son rire inimitable, et "elle le vaut bien".

10• **PATOU**, un autre maquettiste, est le meilleur ami de tout le monde. Du coup, c'est lui qui a le Mac le plus puissant de l'étage. Comme quoi, il faut savoir se faire des amis dans la vie.

11• **GIA**, notre chef de rubrique de choc, est toujours en retard pour rendre ses news. Normal, elle est toujours en Chine, à LA, à Londres, à Hongkong. Et dire qu'elle se plaint encore...

12• **NIICO**, le copain de tous les éditeurs de jeux, le grand charmeur tombeur de ces dames, le Don Juan de l'étage. Mais ne rêvez pas, Mesdames, il est déjà amoureux, et il va bientôt être papa.

13• **ZANO**, un de nos récents bizuts. Pour fêter son arrivée, il s'est pris à la suite les soluces de Pokémon et de Tomb Raider IV. Depuis, il ne s'en est toujours pas remis.

14• **KAEL**, notre nouveau testeur gratos. Ses sports favoris : fouter le bordel sur tous les bureaux, et fayoter auprès des éditeurs de jeux. Pas banal, le petit, euh pardon, le grand...



DRAGON VAJOR

Namco revient aux sources. Dragon Valor est en fait la suite d'un de ses vieux jeux, Dragon Buster (présent dans Namco Museum Vol. 2). Vous incarnez un jeune chasseur de dragons qui souhaite venger sa sœur. Cette suite est un mélange d'action-RPG et de beat-them-all à scénarios multiples. L'aventure n'est pas linéaire et, selon vos choix et les lieux visités, l'histoire



sera différente. Bien sûr, la magie et les combats seront d'une importance capitale.

PHOTOMATON 2

■ SUITE DE NOS ABSENTS.



Vincent, ben c'est le chef du chef. Pas trop le droit de se moquer de lui... Mais remarquez ses deux superbes rangées de dents blanches. De quoi séduire le plus grincheux des financiers.



Kagotani nous rapporte tous les mois des scoops en direct du Japon. Il est japonais. Il est marié avec une japonaise, Taeko. Et il a

même des toilettes nipponnes avec plein de boutons.



Cheub, l'homme à soluce, ne voit plus le jour

depuis qu'il a sa PS2. La casquette vissée sur la tête, il s'est découvert une passion pour Drumania depuis peu.



Toxic, testeur fougueux, physique de jeune premier et discours soutenu. Et en plus, il joue de la guitare dans un groupe. Bref, il a tout ce qu'il faut pour plaire aux dames.



Karak, on ne le voit pas beaucoup, mais il est présent dans tous les numéros. C'est lui qui a "croqué" tous les testeurs. C'est lui le responsable des petits dessins qui animent les avis. Attention, fou de manga, il travaille actuellement d'arrache-pied sur sa propre BD.

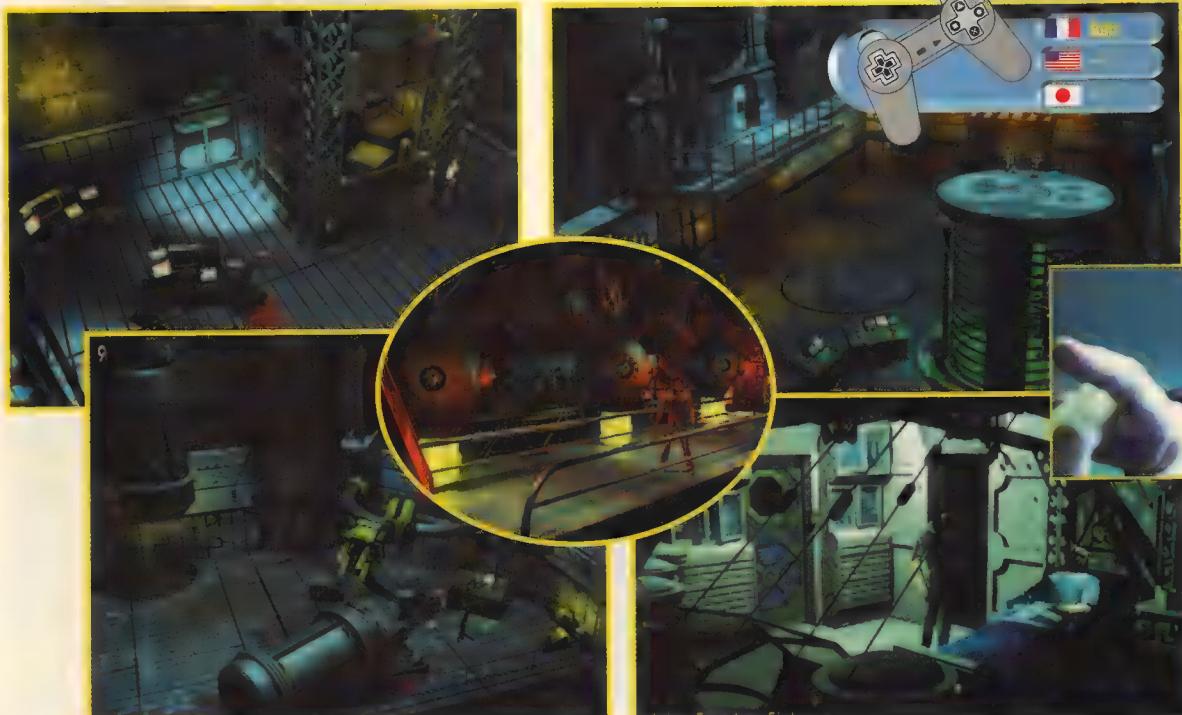
DE SANG FROID

Sang chaud, cadavre froid

De Sang Froid n'est autre que le nouveau jeu de Revolution Software, qui avaient déjà signé la série des Chevaliers de Baphomet. Les voilà

maintenant occupés avec un titre en 3D, au graphisme époustouflant. Ce sera un jeu d'action, inspiré des polars cinéma. L'histoire fera souvent appel aux flashbacks et à des allers-

retours du passé au futur. Enfin, les scènes cinématiques seront d'une importance capitale. Surtout, elles se mèleront aux séquences de jeu sans accrocs.



MULTIPLA

■ **MICRO BD.** Les petits personnages de Micro Maniacs n'ont pas fini de faire parler d'eux. Désormais, leur petite tête apparaîtra aussi dans une série d'illustrés. Voici la couverture du premier épisode, bientôt chez vos revendeurs préférés.



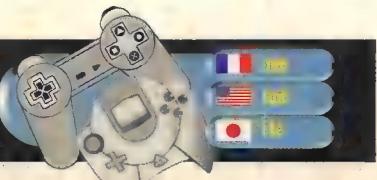
■ **TIMBRÉS.** Les Américains sont tellement fondus de jeu qu'ils le montrent au monde entier. La Poste yankee vient d'édition un timbre sur le thème des jeux vidéo. On y voit des enfants (Niiico et Gia ?) en train de jouer à Defender sur Atari 2600.

■ **SYPHON BOUCHE.** Attention, il ne vous reste plus que quelques jours. Du 7 au 30 avril, un concours Syphon Filter 2 vous permettra de gagner des séjours au KGB. Non, ce n'est pas une blague. Les petits malins qui voudront visiter les caves de la Loubianka avant d'aller au goulag devront se connecter sur le site : www.playstation.tm.fr Bonne chance.

■ **T'AS VU TA TRONCHE ?** Toujours dans le registre des concours délirants, www.abcool.com un site Internet de vente en ligne de jeux et de jouets, est à la recherche de vos grimaces les plus folles. Cette compétition qui se déroule du 15 avril au 15 juin est divisée en deux catégories : les plus de 13 ans et les moins de 13 ans. Les tronches les plus terrifiantes gagneront un appareil photo Polaroid.

NIGHTMARE CREATURES 2

La momie rasta



Kalisto, la petite boîte bordelaise qui monte, est de retour avec Nightmare Creatures 2. Vu le créneau visé, ce jeu risque bien de faire scandale dans les mois à venir...

Si vous aimez l'hémoglobine sur les murs, le sang qui gicle, les boyaux à l'air et les monstres répugnantes, Nightmare Creatures 2 devrait étancher votre soif de gore. L'action se passe aux alentours de 1934, c'est-à-dire cent ans après le premier épisode. Le nouveau héros est un ancien aristocrate, emprisonné et torturé par le méchant du premier volet. Malgré ses chaînes, il s'évade de sa cage, et décide de se venger de son bourreau en le hachant menu comme chair à pâté. Mais avant, il devra traverser environ neuf niveaux, dont les dimensions sont, paraît-il, beaucoup plus vastes que ceux du premier Nightmare Creatures.

Hémogophile

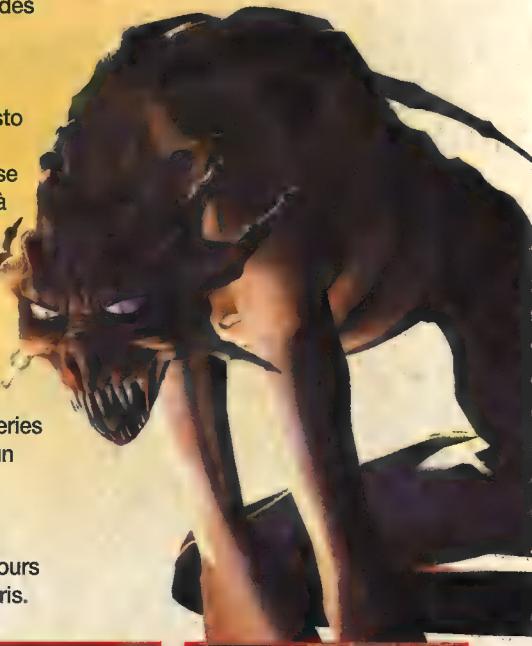
Dans ce jeu d'action en 3D, l'ambiance prime avant tout, avec son lot de créatures dégoûtantes et agressives. Le héros, pas très beau lui non plus, est armé d'une grosse hache et trucide ses adversaires en leur assenant des coups pas vraiment retenus. Avec certaines combinaisons de touches, il pourra même sortir des Fatalités pour finir un ennemi en le décapitant, en le démembrant ou bien encore, en

l'étranglant. Un trésor de finesse, donc, assorti à l'accoutrement du personnage principal. Ses années passées en prison lui ont incontestablement occasionné des séquelles irréversibles, autant physiques que psychologiques. Bandé de partout, avec sa silhouette longiligne et son cuir chevelu défaillant, il n'hésitera pas à se défoncer sur ses "victimes", même après leur dernier souffle, dans des cris rauques à glacer le sang.

Métro, bobo, hosto

A part toutes ces horreurs, Kalisto nous a promis un jeu riche en exploration. La première partie se passe à Londres et la seconde à Paris, entre la Tour Eiffel et le cimetière du Père Lachaise. Il y a même un passage dans le métro, et pas dans n'importe quelle station ! C'est la mystérieuse station Saint-Martin qui a l'honneur d'être le théâtre de la plupart des boucheries du jeu. Ne la cherchez pas sur un plan de métro, elle n'y est pas indiquée. En fait, cette station fantôme a été fermée depuis longtemps, mais elle existe toujours sous terre, dans le centre de Paris.

A la question : "Sera-t-il aussi dur que le premier épisode ?", la réponse a été un "non" ferme. Apparemment, ce problème a préoccupé Kalisto. Les sauvegardes se feront tout au long des niveaux, et non plus seulement à la fin. Enfin, on disposera de cinq Continus pour finir chaque niveau. Un réel effort qu'on apprécie. Et comme, en plus, c'est un jeu français, alors...



Dreamcast



Playstation



*** "LA GAME GIRL N'EXISTE PAS ! C'ÉTAIT DE L'HUMOUR ! LE NOM DE LA PORTABLE COULEUR N'EST PAS ENCORE CONNU. ELLE RISQUE FORT DE S'APPELER LA GAME BOY COULEUR, TOUT SIMPLEMENT." (CONSOLES + 9 - MAI 1992) *** "LA 3DO : LA MACHINE ULTIME POUR LE JEU" (CONSOLES + 19 - AVRIL 1993) ***

OPERATION: WINBACK

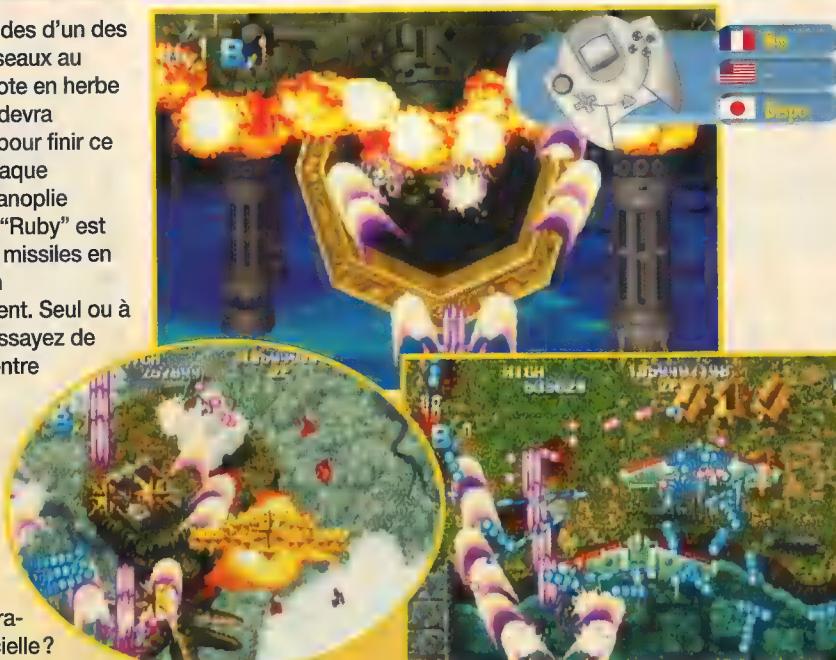
Dans le registre infiltration en douce, Operation: Winback fait une entrée en fanfare sur la N64. Vous incarnez un agent des forces spéciales et votre but consiste à pénétrer dans les bases ennemis, le plus discrètement possible, pour y remplir des missions spécifiques. Comme dans Tenchu, le héros peut se plaquer contre les murs pour épier l'ennemi, et sortir au dernier moment en dégainant. Mais attention à ne pas se faire descendre trop rapidement !



GIGAWING

Chicken Wings au sushi

Aux commandes d'un des quatre vaisseaux au choix, le pilote en herbe qui sommeille en vous devra traverser sept niveaux pour finir ce shoot'em up en 2D. Chaque vaisseau a sa propre panoplie d'armes. Par exemple, "Ruby" est capable d'envoyer huit missiles en même temps, mais son déplacement est plus lent. Seul ou à deux simultanément, essayez de survivre en slalomant entre les trois milliards de missiles. La difficulté est au rendez-vous, mais la version japonaise proposait déjà des Continus infinis. Ce qui cassait inévitablement sa durée de vie. Qu'en sera-t-il pour la version officielle ?



La meilleure
simulation
de management
de foot



• **Le seul jeu à proposer 5 ligues :**
France, Espagne, Italie,
Angleterre et
Allemagne.

• **Tous les transferts actualisés de la saison 99/00 :** 300 équipes,
5500 joueurs...

• **Un contrôle total de votre club :** négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques...

• **Une interface ultra simplifiée !**

• **Une réalisation de haut niveau :** 3D et 3D

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Infogrames 2000. All rights reserved. © 2000 Canal+ Multimedia - PremierManager is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved.



SONY FORUM

■ **ET LA PS2 ALORS ?** Pendant que SCEI pulvérise ses records de vente avec 1,2 million de machines vendues à ce jour au Japon, les éditeurs paient les pots cassés de la guerre qui les opposent avec le DVD vidéo. Seuls 25 % des acheteurs de la PS2 ont pris Ridge Racer V en même temps. Les éditeurs pensaient se refaire une santé avec le lancement de la machine en vendant un maximum de jeux. Malheureusement, on sait désormais que "nouvelle console !!!" n'entraîne plus automatiquement de grosses ventes. Nintendo et Microsoft sont prévenus. C'est d'autant plus grave que la baisse des ventes au Japon continue. Surtout que les coûts de production des jeux ont grimpé !

Voici les chiffres de vente de chaque titre PS2 :

- Ridge Racer V : 350 000
- Kessen : 170 000
- Street Fighter EX3 : 120 000
- Eternal Ring : 70 000
- Drum mania : 68 000
- Fantavision : 49 000
- A6 : 32 000
- Shogi Millenium League : 21 000
- Stepping Selection : n'est même pas rentré dans le Top des ventes.

■ **PAS 100% BACKWARD.** Sony a publié une liste de jeux PS sortis au Japon incompatibles avec la PS2. En voici la liste :

- Aidoru Promotion
- Densha Daisuki Purareru Ga Ippai
- Dragonbeat
- Formula One' 99
- Gallop Racer
- Gradius Deluxe Pack
- Konya Mo Senryobako! 2000
- Monster Farm
- Namco Museum Encore
- Not Treasure Hunter
- Ongaku Tsukuuu Kanadeeru 2
- Oukyuu No Hihou: Tension
- Susume Kaizoku
- Tou Plan Battle
- Tsuiridou Keiryu Kohen
- Virtua Pachisuro EX
- Virtua Pachisuro V
- Wing Commander III

*** "UN JEU QUE JE PEUX PAS SENTIR, C'EST TOMB RAIDER, AVEC CETTE LARA CROFT TOUJOURS À MOITIÉ À POIL... CELLE-LÀ, POUR LA FAIRE BOUGER, IL SUFFIT D'APPUYER SUR UN BOUTON, ALORS ÉVIDEMMENT, LES MECS EN REDEMANDENT. QU'ON NOUS FAISSE UN TARZAN UN PEU HOT, C'EST ÇA QU'ON ATTEND !" (CONSOLES+ 66 - JUIN 97) ***

CONSOLES PUB !

Coca Cola



l'occasion de la présentation de FFIIX au Japon, Square s'est associé à Coca Cola pour une promotion mutuelle, en réalisant un spot tout en images de synthèse. Ça baisse le coût de la campagne de publicité. On y voit les héros, Zidan et Vivi,

pourchasser une capsule de Coca Cola, qui finit par disparaître dans un éclair de lumière. Pour Coca, c'est aussi une occasion d'essayer de récupérer sa place de leader au Japon. L'Américain est actuellement écrasé par Pepsi qui possède la licence "Star Wars Episode 1".

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING



ESPN X-Games Snowboarding sera le deuxième jeu de snowboard sur PS2, après celui d'EA Sports. Toutes les disciplines seront présentes : boardercross,



slopestyle, freeride, Big Air et Halfpipe. Chose agréable, on pourra surfer sur des flancs entiers de montagne, sans se soucier d'un circuit particulier, tel un vrai snowboarder solitaire.



NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000

Mon porte-clé Porsche...



eed For Speed 5 ne sera pas un vulgaire numéro. Dans ce nouveau volet, seul Porsche est représenté. Le déroulement de jeu est proche de Gran Turismo 2, avec des permis et des championnats. Le mode Chase est toujours là. On pourra



encore se tirer la bourse avec les forces de l'ordre.





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

NAUGHTY DOG

UNIVERSAL

Trop chanmaille!

Avec le n° 100 de Consoles+ tu gagnes une nouvelle vie.

Bon anniversaire les gamers!

RONALDO V-FOOTBALL Bossa nova foot!

Le nouveau jeu de foot d'Infogrames sera placé sous le signe des fêtes brésiliennes. Avec un tel patronyme, Ronaldo V-Football n'intéressera pas les fêtards. La maniabilité se veut intuitive. Pas besoin d'être un adepte du foot virtuel pour le maîtriser. Ensuite, les musiques salsa et les commentaires en brésilien seront là pour donner plus de vie aux parties (même si on n'y comprend rien). En plus des 64 équipes de base, on pourra en diriger d'autres au fil des compétitions.



V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Enfin une version jouable de la prochaine bombe d'Infogrames sur Dreamcast. Le graphisme est d'une grande finesse et on apprécie certains détails amusants, comme le photographe qui fuit quand on arrive à toute vitesse. Quand la voiture ne heurte aucun obstacle et continue sur sa lancée sans être ralentie, on ressent une impression de vitesse hallucinante. Reste à savoir si cela sera conservé dans la version finale.



TOP

PÉRIODE DU 21/02 AU 19/03 AU JAPON.

■ TOP 10 DES MEILLEURES VENTES :

- 1 - Ridge Racer V (PS2) : 233 400
- 2 - Kessen (PS2) : 100 000
- 3 - Street Fighter EX3 (PS2) : 76 000
- 4 - Trade & Battle Card Hero (GBC) : 70 000
- 5 - Beatmania Append 5th MIX (PS) : 66 000
- 6 - Drum mania (PS2) : 43 000
- 7 - Eternal Ring (PS2) : 42 000
- 8 - Guitar Freaks Append 2nd MIX (PS) : 40 000
- 9 - Fantavision (PS2) : 27 000
- 10 - Kenki (PS) : 25 000

■ TOP 10 DES VIEUX

DE LA VIEILLE AU JAPON :

- 1 - Pokemon Silver & Gold (GBC) : 5,2 millions
- 2 - DDR 2nd ReMIX (PS) : 723 000
- 3 - Donkey Kong (N64) : 680 000
- 4 - Mario Party 2 (N64) : 630 000
- 5 - Valkyrie Profile (PS) : 600 000
- 6 - Kidosensi Gundam Gilen No Yabo (PS) : 435 000
- 7 - Pachislo Aruze Okoku 2 (PS) : 410 000
- 8 - Momotaro Dentetsu V (PS) : 380 000
- 9 - Ridge Racer V (PS2) : 360 000
- 10 - Vagrant Story (PS) : 260 000

■ TOP 5 DES GADINS DU MOIS :

- 1 - Medarot R (GBC) : 5975
- 2 - Langrisser (WS) : 6026
- 3 - Gun Bird 2 (DC) : 7147
- 4 - Your Smile in my Heart (PS) : 7212
- 5 - Pachinko Paradise (PS) : 8462

■ MP3 ENCORE. Sharp nous sort un baladeur MP3 en forme de casque. Il se base sur la Memory Stick (64 Mo) de Sony et comporte tous les agréments des portables MP3 classiques. Son prix est de 2000 F. Oui, un peu cher, surtout pour une finition plastique douteuse...



Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Démonstrations

MERCREDI 3 MAI - SAMEDI 6 MAI

Premier Manager

CANAL+ Premier Manager

Exclusif ! Choisissez votre équipe parmi 5 ligues et gagnez 5 compétitions nationales. Négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques... il ne vous reste plus qu'à assister à 10 matches dans 10 superbes séquences en 3D.

analyse match
Match par match Chaque match

PREMIER MANAGER 2000

PlayStation

Avec **Pokémon Stadium** faites combattre vos Pokémons dans une toute nouvelle arène - votre N64 ! Vous verrez tous les 150 Pokémons exécuter leurs attaques en 3D ! Des tonnes de possibilités de compatibilité avec votre carte Pokémon Game à la première arrivée de Mew en France - font de Pokémon Stadium un événement à ne pas manquer pour tous les fans de Pokémons !

POKÉMON STADIUM

Échangez dans votre Micromania le mercredi 3 mai vos Pokémons et gagnez peut-être un Pokémons rare !



Démonstrations

MERCREDI 10 MAI - SAMEDI 13 MAI

MICRO MANIACS

MICRO MANIACS

MICRO MANIACS

PlayStation

Le jeu multijoueur le plus fun de la planète revient dans une nouvelle version ! Des personnages délirants, les Micro Maniacs, courrent, sautent et grimpent dans des décors interactifs en gameplay très rapide, fun et envoûtant, jusqu'à 8 joueurs dans des courses effrénées, 8 mutants teigneux, 32 parcours (dont 12 cachés), 3 bonus, nouveau moteur graphique, nombreux modes de jeu et d'environnements sur le thème de la maison et une animation vraiment réussie !

Démonstrations

MERCREDI 17 MAI - SAMEDI 20 MAI

Euro 2000

UEFA EURO 2000

Euro 2000

Euro 2000

PlayStation

Electronic Arts, l'éditeur du fameux FIFA 2000, signe un nouveau jeu de foot basé sur le championnat d'Europe des nations. Retrouvez les équipes européennes qualifiées pour la compétition dans toutes les techniques d'animations et de combinaisons plus sophistiquées, graphismes et réalisme encore plus fins. Euro 2000 s'annonce déjà comme l'un des meilleurs jeux de sa catégorie.

Démonstrations

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

F1 Racing

F1 Racing

F1 Racing

F1 Racing

PlayStation

Cette superbe simulation, sous licence officielle FIA, inclut toutes les écuries et pilotes officiels de la saison 1999/2000. Les amateurs, comme les pros, apprécieront la possibilité de régler, volontier sa voiture, suspensions, hauteur de caisse, freins, ailerons, pneus, direction, boîte de vitesses... même la quantité d'essence embarquée. Côté graphismes, Ubi Soft a reproduit l'identique circuits du championnat du monde, dont le tout nouveau circuit de Malaisie. A vos manettes !

Démonstrations

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

Grand Theft Auto III

Grand Theft Auto III

Grand Theft Auto III

PlayStation

La suite de l'énorme succès Grand Theft Auto II, toujours sur PlayStation. Vous jouez à Michael, un gangster de Los Santos, qui doit faire face à de nombreux démons de la vie quotidienne. Vous devrez faire face à la police, à la justice, à la mort et à vos propres pulsions. Grand Theft Auto III est une véritable œuvre d'art.

Démonstrations

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

Grand Theft Auto III

Grand Theft Auto III

PlayStation

La suite de l'énorme succès Grand Theft Auto II, toujours sur PlayStation. Vous jouez à Michael, un gangster de Los Santos, qui doit faire face à de nombreux démons de la vie quotidienne. Vous devrez faire face à la police, à la justice, à la mort et à vos propres pulsions. Grand Theft Auto III est une véritable œuvre d'art.

Tous les mercredis et samedis

dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux priviléges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F

* Remise non applicable sur les consoles



Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. Voir conditions à la caisse

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN

MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1ER JUILLET

MERCREDI 5 JUILLET - SAMEDI 8 JUILLET

MERCREDI 12 JUILLET - SAMEDI 15 JUILLET

MERCREDI 19 JUILLET - SAMEDI 22 JUILLET

MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET

MERCREDI 2 AOUT - SAMEDI 5 AOUT

MERCREDI 9 AOUT - SAMEDI 12 AOUT

MERCREDI 16 AOUT - SAMEDI 19 AOUT

MERCREDI 23 AOUT - SAMEDI 26 AOUT

MERCREDI 30 AOUT - SAMEDI 2 SEPTEMBRE

MERCREDI 6 SEPTEMBRE - SAMEDI 9 SEPTEMBRE

MERCREDI 13 SEPTEMBRE - SAMEDI 16 SEPTEMBRE

MERCREDI 20 SEPTEMBRE - SAMEDI 23 SEPTEMBRE

MERCREDI 27 SEPTEMBRE - SAMEDI 30 SEPTEMBRE

MERCREDI 4 OCTOBRE - SAMEDI 7 OCTOBRE

MERCREDI 11 OCTOBRE - SAMEDI 14 OCTOBRE

MERCREDI 18 OCTOBRE - SAMEDI 21 OCTOBRE

MERCREDI 25 OCTOBRE - SAMEDI 28 OCTOBRE

MERCREDI 1 NOVEMBRE - SAMEDI 4 NOVEMBRE

MERCREDI 8 NOVEMBRE - SAMEDI 11 NOVEMBRE

MERCREDI 15 NOVEMBRE - SAMEDI 18 NOVEMBRE

MERCREDI 22 NOVEMBRE - SAMEDI 25 NOVEMBRE

MERCREDI 29 NOVEMBRE - SAMEDI 2 DÉCEMBRE

MERCREDI 6 DÉCEMBRE - SAMEDI 9 DÉCEMBRE

MERCREDI 13 DÉCEMBRE - SAMEDI 16 DÉCEMBRE

MERCREDI 20 DÉCEMBRE - SAMEDI 23 DÉCEMBRE

MERCREDI 27 DÉCEMBRE - SAMEDI 30 DÉCEMBRE

MERCREDI 3 JANVIER - SAMEDI 6 JANVIER

MERCREDI 10 JANVIER - SAMEDI 13 JANVIER

MERCREDI 17 JANVIER - SAMEDI 20 JANVIER

MERCREDI 24 JANVIER - SAMEDI 27 JANVIER

MERCREDI 31 JANVIER - SAMEDI 3 FÉVRIER

MERCREDI 10 MAI - SAMEDI 13 MAI

MERCREDI 17 MAI - SAMEDI 20 MAI

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN

MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1ER JUILLET

MERCREDI 5 JUILLET - SAMEDI 8 JUILLET

MERCREDI 12 JUILLET - SAMEDI 15 JUILLET

MERCREDI 19 JUILLET - SAMEDI 22 JUILLET

MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET

MERCREDI 2 AOUT - SAMEDI 5 AOUT

MERCREDI 9 AOUT - SAMEDI 12 AOUT

MERCREDI 16 AOUT - SAMEDI 19 AOUT

MERCREDI 23 AOUT - SAMEDI 26 AOUT

MERCREDI 27 AOUT - SAMEDI 30 AOUT

MERCREDI 10 MAI - SAMEDI 13 MAI

MERCREDI 17 MAI - SAMEDI 20 MAI

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN

MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1ER JUILLET

MERCREDI 5 JUILLET - SAMEDI 8 JUILLET

MERCREDI 12 JUILLET - SAMEDI 15 JUILLET

MERCREDI 19 JUILLET - SAMEDI 22 JUILLET

MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET

MERCREDI 2 AOUT - SAMEDI 5 AOUT

MERCREDI 9 AOUT - SAMEDI 12 AOUT

MERCREDI 16 AOUT - SAMEDI 19 AOUT

MERCREDI 23 AOUT - SAMEDI 26 AOUT

MERCREDI 27 AOUT - SAMEDI 30 AOUT

MERCREDI 31 AOUT - SAMEDI 3 SEPTEMBRE

MERCREDI 7 SEPTEMBRE - SAMEDI 10 SEPTEMBRE

MERCREDI 14 SEPTEMBRE - SAMEDI 17 SEPTEMBRE

MERCREDI 21 SEPTEMBRE - SAMEDI 24 SEPTEMBRE

MERCREDI 28 SEPTEMBRE - SAMEDI 1 OCTOBRE

MERCREDI 5 OCTOBRE - SAMEDI 8 OCTOBRE

MERCREDI 12 OCTOBRE - SAMEDI 15 OCTOBRE

MERCREDI 19 OCTOBRE - SAMEDI 22 OCTOBRE

MERCREDI 26 OCTOBRE - SAMEDI 29 OCTOBRE

MERCREDI 2 NOVEMBRE - SAMEDI 5 NOVEMBRE

MERCREDI 9 NOVEMBRE - SAMEDI 12 NOVEMBRE

MERCREDI 16 NOVEMBRE - SAMEDI 19 NOVEMBRE

MERCREDI 23 NOVEMBRE - SAMEDI 26 NOVEMBRE

MERCREDI 30 NOVEMBRE - SAMEDI 3 DÉCEMBRE

MERCREDI 7 DÉCEMBRE - SAMEDI 10 DÉCEMBRE

MERCREDI 14 DÉCEMBRE - SAMEDI 17 DÉCEMBRE

MERCREDI 21 DÉCEMBRE - SAMEDI 24 DÉCEMBRE

MERCREDI 28 DÉCEMBRE - SAMEDI 31 DÉCEMBRE

MERCREDI 4 JANVIER - SAMEDI 7 JANVIER

MERCREDI 11 JANVIER - SAMEDI 14 JANVIER

MERCREDI 18 JANVIER - SAMEDI 21 JANVIER

MERCREDI 25 JANVIER - SAMEDI 28 JANVIER

MERCREDI 1 FÉVRIER - SAMEDI 4 FÉVRIER

MERCREDI 8 FÉVRIER - SAMEDI 11 FÉVRIER

MERCREDI 15 FÉVRIER - SAMEDI 18 FÉVRIER

MERCREDI 22 FÉVRIER - SAMEDI 25 FÉVRIER

MERCREDI 28 FÉVRIER - SAMEDI 3 MARS

MERCREDI 10 MARS - SAMEDI 13 MARS

MERCREDI 17 MARS - SAMEDI 20 MARS

MERCREDI 24 MARS - SAMEDI 27 MARS

MERCREDI 31 MARS - SAMEDI 3 AVRIL

MERCREDI 7 AVRIL - SAMEDI 10 AVRIL

MERCREDI 14 AVRIL - SAMEDI 17 AVRIL

MERCREDI 21 AVRIL - SAMEDI 24 AVRIL

MERCREDI 28 AVRIL - SAMEDI 1 MAI

MERCREDI 5 MAI - SAMEDI 8 MAI

MERCREDI 12 MAI - SAMEDI 15 MAI

MERCREDI 19 MAI - SAMEDI 22 MAI

MERCREDI 26 MAI - SAMEDI 29 MAI

MERCREDI 9 JUIN - SAMEDI 12 JUIN

MERCREDI 16 JUIN - SAMEDI 19 JUIN

MERCREDI 23 JUIN - SAMEDI 26 JUIN

MERCREDI 30 JUIN - SAMEDI 3 JUILLET

MERCREDI 7 JUILLET - SAMEDI 10 JUILLET

MERCREDI 14 JUILLET - SAMEDI 17 JUILLET

MERCREDI 21 JUILLET - SAMEDI 24 JUILLET

MERCREDI 28 JUILLET - SAMEDI 31 JUILLET

MERCREDI 4 AOUT - SAMEDI 7 AOUT

MERCREDI 11 AOUT - SAMEDI 14 AOUT

MERCREDI 18 AOUT - SAMEDI 21 AOUT

MERCREDI 25 AOUT - SAMEDI 28 AOUT

MERCREDI 1 SEPTEMBRE - SAMEDI 4 SEPTEMBRE

MERCREDI 8 SEPTEMBRE - SAMEDI 11 SEPTEMBRE

MERCREDI 15 SEPTEMBRE - SAMEDI 18 SEPTEMBRE

MERCREDI 22 SEPTEMBRE - SAMEDI 25 SEPTEMBRE

MERCREDI 29 SEPTEMBRE - SAMEDI 2 OCTOBRE

MERCREDI 6 OCTOBRE - SAMEDI 9 OCTOBRE

MERCREDI 13 OCTOBRE - SAMEDI 16 OCTOBRE

MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE

MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE

MERCREDI 3 NOVEMBRE - SAMEDI 6 NOVEMBRE

MERCREDI 10 NOVEMBRE - SAMEDI 13 NOVEMBRE

MERCREDI 17 NOVEMBRE - SAMEDI 20 NOVEMBRE

MERCREDI 24 NOVEMBRE - SAMEDI 27 NOVEMBRE

MERCREDI 1 DÉCEMBRE - SAMEDI 4 DÉCEMBRE

MERCREDI 8 DÉCEMBRE - SAMEDI 11 DÉCEMBRE

MERCREDI 15 DÉCEMBRE - SAMEDI 18 DÉCEMBRE

MERCREDI 22 DÉCEMBRE - SAMEDI 25 DÉCEMBRE

MERCREDI 29 DÉCEMBRE - SAMEDI 1 JANVIER

MERCREDI 5 JANVIER - SAMEDI 8 JANVIER

MERCREDI 12 JANVIER - SAMEDI 15 JANVIER

MERCREDI 19 JANVIER - SAMEDI 22 JANVIER

MERCREDI 26 JANVIER - SAMEDI 29 JANVIER

MERCREDI 2 FÉVRIER - SAMEDI 5 FÉVRIER

MERCREDI 9 FÉVRIER - SAMEDI 12 FÉVRIER

MERCREDI 16 FÉVRIER - SAMEDI 19 FÉVRIER</

PREVIEWS

■ EVOLUTION 2. Alors que la version officielle d'Evolution sur DC arrive enfin chez nous, le deuxième épisode est déjà annoncé en France. Les héros de ce RPG resteront les mêmes, avec Mag Launcher et Linear Gun. C'est Ubi Soft qui a repris les droits.



■ SYDNEY 2000. Pour une fois, ce n'est pas EA Sports qui a raflé une licence officielle. C'est Eidos qui sortira le jeu officiel des Jeux olympiques d'été de Sydney 2000. Ce titre est développé par les Anglais d'Attention to Detail (ATD), et sortira en août 2000 sur PS, DC, N64 et GBC. Trente-deux nations seront représentées,



et il sera possible de suivre l'évolution de son équipe d'athlètes pour la mener à la victoire dans un mode spécial. Sortie dans le courant de l'été 2000, bien sûr.

FINAL FANTASY, LE FILM

Hollywood à Honolulu

A près Mario Bros, Mortal Kombat ou Wing Commander, voici la prochaine adaptation d'un jeu vidéo sur grand écran. C'est très exactement le 15 juin 2001 que "Final Fantasy, le film" sortira aux Etats-Unis. Une adaptation que la Columbia (le distributeur) veut révolutionnaire dans les animations, avec le but non affiché de renvoyer Disney à ses études ! C'est à Honolulu (Hawaii) que les graphistes de Square USA préparent leur petit bijou. La plupart de ces petits génies, venus d'Hollywood, Tokyo et Londres, ont déjà travaillé sur "Godzilla" et "Titanic", chez Disney, ou même carrément sur les séquences d'introduction de Tekken et de Soul Blade chez Namco. Ils



Alec Baldwin

sont en tout 150 à travailler sur des stations Silicon Graphics Octane. Rien que pour réaliser trois minutes de film, il leur faut plus d'un mois de travail !

Du beau linge !

Réalisé par Hironobu Sakaguchi, le producteur des jeux Final Fantasy I à VIII, le film est écrit par trois personnes, dont un coauteur de "Apollo 13". L'histoire ne

reprendra pas le scénario d'un épisode de la saga. On aura plutôt droit à une vision globale de Final Fantasy, située dans le futur, avec uniquement des personnages nouveaux. Enfin, les voix qui feront vivre les personnages seront celles de Ming-na Wen (qui a travaillé sur "Mulan"), Alec Baldwin, Donald

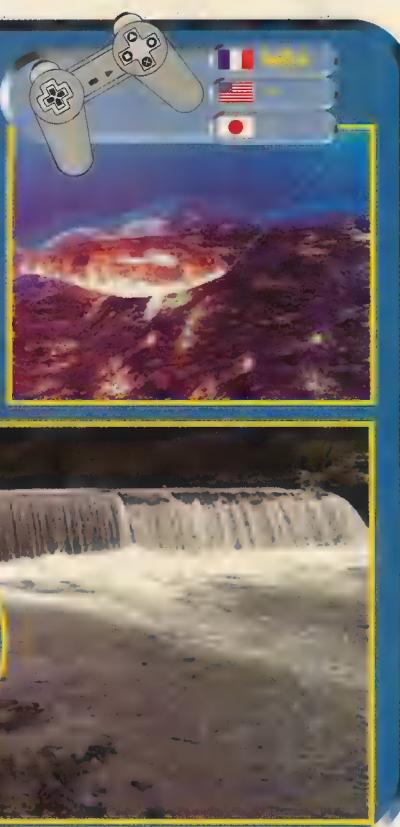
Sutherland, James Woods, Steve Buscemi, Peri Gilpin et Ving Rhames. Que du beau linge ! Quant à la France, qui est un marché de prédilection pour le jeu vidéo, elle devrait avoir droit au film à peu près en même temps que les Etats-Unis. Allez, plus qu'un an à attendre !



REEL FISHING 2

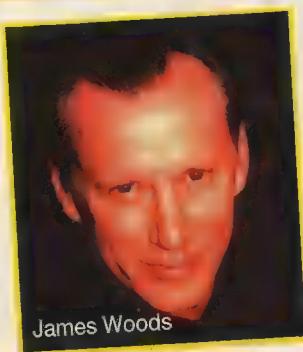
Encore un jeu de pêche, diront certains. Mais ne vous leurrez pas. Reel Fishing était l'un des meilleurs titres du genre sur PS. Ce deuxième volet intégrera des décors sous-marins entièrement en 3D et sur 17 niveaux. On nous

promet déjà plus de 50 types de poissons, vivant dans des environnements variés, en mer comme en eau douce. En fonction du lieu, il faudra donc choisir correctement son équipement, parmi plus de 400 pièces.



*** "LA TORTUE EST LE VAISSEAU LE PLUS RAPIDE DE LA GALAXIE."
(CONSOLES+ 78 - JUILLET/AOÛT 1998) *** "IL Y A TROP DE HITS... TU LE
CROIS ÇA!" (CONSOLES+ 70 - NOVEMBRE 97) ***

NEWS



James Woods

SUPER MAGNETIC NEO

Dans le genre japonais, Super Magnetic Neo fait très fort. Vous incarnez un homme-aimant qui peut envoyer une décharge rouge ou bleue, au choix. Cette décharge repousse ou attire une autre source d'énergie, en fonction de sa couleur. Ce qui donne lieu à des casse-tête

magnétiques délirants, dans un jeu de plates-formes 3D coloré et un peu naïf.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION **METAL GEAR** SOLID



« MERYL SE JOINT À MOI POUR
SOUHAITER UN BON ANNIVERSAIRE À
CONSOLES+ »

Solid Snake

KONAMI tous droits réservés.

CINÉMA

■ **GRANDEUR NATURE.** C'est le 6 décembre 2000 que sortira, en France, "Donjons et Dragons", l'adaptation du célèbre jeu de rôles. Jeremy Irons (le méchant de Die Hard 3) interprétera le rôle principal.

■ **LE SEIGNEUR DES "AGNEAUX".** Pour l'adaptation du roman de Tolkien, il faudra attendre 2001. C'est en pleine période de Noël que sortira le premier volet de la trilogie réalisée par Peter Jackson. Le deuxième épisode, "The Two Towers", sortira à Noël 2002. Le troisième, "The Return Of The King", est prévu pour fin 2003.

■ **X-FILES : 6^e EXTINCTION, 7^e SAISON.** La nouvelle vidéo des X-Files est disponible. Elle regroupe 3 épisodes : le dernier de la saison 6, "Biogenesis", et les deux premiers de la prochaine saison (en septembre prochain sur M6) : "The Sixth Extinction" et "The Sixth Extinction Amor Fati".
PFC Vidéo - 142 mn.



N° 54, MAI 96

N° 55, JUIN 96

N° 56, JUIL/AOÛT 96

N° 57, SEPTEMBRE 96

N° 58, OCTOBRE 96

N° 59, NOVEMBRE 96

CONSOLES+

59

JAPONIAIS

■ **TINY AIBO.** Sony sort un soft de reconnaissance vocale basé sur celui de Dragon Systems. Il comporte une option affichant un Aibo (le chien robot de Sony). On peut alors s'amuser avec lui en lui parlant. Ce soft pour PC est annoncé pour le 17 avril dans un premier temps au Japon, à un prix inférieur à 500 francs.



■ **HARIBO.** Dans la folie robotique initiée par Sony et son Aibo, Bandai veut sa part du gâteau en lançant au Japon un chat cybernétique (non, pas un lancer de chat!). Il porte le doux nom de BN-1 (un nom de biscuit pour chat, c'est original). Il réagit au son et aux caresses. Il est capable d'expressions, grâce à des leds sertis dans ses yeux.

On devrait pouvoir programmer la bête à l'aide d'un PC et d'un soft facile d'utilisation.

■ **KONAMI ATTAQUE.** Au Japon, Konami s'est toujours illustré comme un éditeur à part, en produisant des jeux très amusants, mais frisant souvent le ridicule. Tenez-vous bien, Konami a déjà commencé à sortir en France les fleurons de son catalogue jusqu'à présent réservés aux Japonais. Après Beatmania, testé le mois dernier, on accueille ce mois-ci, Bishi Bashi Special. C'est un jeu délirant composé de multiples mini-épreuves de réflexe, de coordination et de rapidité. Cette version française regroupera les deux épisodes sortis au Japon. Attendez-vous à voir débarquer bientôt Dance Dance Revolution et les autres. C'est Gia qui est toute contente...

VAGRANT STORY

Aventure en sous-sol

Quelques fans de RPG se lèvent tous ! C'est à eux que s'adresse spécialement Square Europe, avec Vagrant Story. Ici, ne pensez pas être un "gentil héros qui doit sauver la belle retenue prisonnière en chemise de nuit dans le château du méchant". Ici, vous incarnerez un rebelle avide de vengeance, répondant au nom bizarre d'Ashley Riot. L'intégralité du jeu se déroule dans des galeries souterraines et dans des donjons malfamés. Exit, donc, les villages et les quêtes parallèles. L'univers est en permanence plongé dans la pénombre, ce qui lui confère un aspect vraiment glauque.



Un système de combat créatif

Même si, de prime abord, les combats ressemblent à ceux de Parasite Eve, Square a, en fait, considérablement amélioré le système pour ce nouveau titre, en mélangeant subtilement le RPG traditionnel (comme Wild Arms) et l'action-RPG (comme Zelda). En effet, vous serez libre de vous déplacer où bon vous semble et d'attaquer quand vous le désirez. Il sera possible de



localiser les coups portés, soit sur la tête, soit sur le buste, soit sur un bras ou une jambe. Et selon le point d'impact, la victime sera plus ou moins handicapée. Au fil du temps, et après avoir acquis une grande expérience, il sera possible d'enchaîner une infinité de coups, à condition d'avoir acquis une bonne synchronisation.

Apprenti-forgeron

Autre particularité, il sera possible de créer ses propres armes. On ne se contentera plus d'équipements trouvés dans des coffres ou sur les dépourvus qui jonchent les sols.

Dans certaines salles, du matériel abandonné par des

forgerons vous donnera l'occasion de démonter, d'assembler, et de réparer vos armes. L'équipement se trouvera donc constamment renouvelé et différent. Sans être une véritable révolution, Vagrant Story a déjà fait ses preuves lors de sa sortie japonaise. On attend impatiemment la traduction française, car ce titre promet d'être riche en rebondissements. Il était temps que les bijoux de Square, moins connus que Final Fantasy, arrivent en France. Le coup d'envoi sera donné avec Vagrant Story. Bientôt suivront Parasite Eve 2 et Front Mission 3.



codes secrets

GRAN TURISMO 2™
en exclusivité sur
3615 ASTU & 3615 SOLU

LES FICHES DESCRIPTIVES DES
VOITURES • LE GUIDE COMPLET

vies infinies

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS
DÉBLOQUER**

NOUVEAU !

**60000 écrans
Minitel d'astuces
et de soluces**

PLUS

**des milliers
d'autres astuces
& d'autres soluces
au téléphone**

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

les astuces diffusées par téléphone ne sont
pas les mêmes que sur Minitel...

2,23 F/min

3615 ASTU
quand tout est foutu...
3615 SOLU
et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne
d'astuces et de soluces

*** "AL'HEURE OÙ NOUS ÉCRIVONS CES LIGNES, DEUX CONSOLES TIENNENT LE HAUT DU PAVÉ DÈS LORS QU'IL EST QUESTION DE LA RELÈVE DE LA SATURN ET DE LA PLAYSTATION: LA M2, DE 3DO, ET L'ULTRA-64, DE NINTENDO." (CONSOLES+HORS-SÉRIE 1 - AOÛT/SEPTEMBRE 95) *** LÉGENDE PHOTO À PROPOS DE BUSTER BROS : "LES MUSIQUES SONT TRÈS AGRÉABLES." (C+ 66) ***

MEZZEH

■ **TONY 2.** La suite de Tony Hawk Pro Skater est déjà en préparation. Nous avons pu mettre la main sur les premières photos. Pour l'instant, seule une version Playstation a été officiellement annoncée.



■ **GOLDENEYE PC.** On vous en parlait au mois de novembre dernier... cette fois c'est fait! Le MOD GoldenEye pour Half-Life PC est enfin disponible. Le développement a pris beaucoup de retard, mais le plaisir de jeu est bien là. Une bêta version 1.1 est déjà en cours de développement pour corriger les nombreux bugs de la version 1.0. Attention, pour profiter de ce GoldenEye sur PC, une version finale de Half-Life est bien évidemment indispensable. Le MOD Goldeneye pèse tout de même plus de 17 Mo...



■ **ACTIVISION 2.** Deux suites vont bientôt débarquer officiellement en France. Il s'agit de Tenchu 2, suite du jeu d'action 3D où l'on incarne des ninjas, et Alundra 2, un action-RPG. Dans ce deuxième épisode, la 2D a fait place à la 3D, mais on y retrouvera globalement le même esprit.

WORLD TOURING CAR

W

TC nous a été dévoilé, à 85% de son développement.

La fausse suite de Toca Touring Car sera composée d'un nombre hallucinant de circuits. Il y en aura 23 tout autour du globe. Le jeu proposera également un nombre faramineux de voitures (50 au total), dont certaines assez originales, tels les vieux tacots



disponibles après avoir fini plusieurs championnats. Et comme ses prédecesseurs non avoués, WTC sera axé sur la "simulation" principalement.



SPECIAL NUMÉRO 100

C'est encore loin?

D

ans la série "On vous montre les photos d'époque", Zano est descendu dans les caves pour vous dénicher celles-là. Vous pourrez reconnaître AHL en Grand Schtroumpf, et notre cher Niico en Schtroumpfette. La belle époque, ah, la belle époque. Niico avait encore ses cheveux, et ceux d'AHL n'étaient pas encore tout blancs.



LES FOUS DU VOLANT

D

ans ce jeu de course délirant inspiré du dessin animé "Les Fous du Volant", vous aurez le choix entre plusieurs personnages de la série. Les décors et la modélisation des perso sont fidèles au dessin animé, avec des couleurs vives et criardes. Alors, peut-être que Les Fous du Volant sera plus relevé que Pen Pen Tricolon ?



Dreamcast



Kate, Naomi, Linda, Lara :

Elles souhaitent toutes
un joyeux anniversaire
à **Consoles+**
et à tous ses lecteurs !

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

Dreamcast, le produit de beauté de Lara Croft

COLIN MCRAE RALLY 2 Vavavoum !

Notre pilote de rallye Colin McRae a enfin gagné un championnat. Peut-être un bon signe pour la sortie prochaine du jeu portant son nom ? Dans cette suite, les réglages ont été bien plus affinés, avec une jouabilité étudiée. Par rapport à ce que nous avons pu déjà voir, beaucoup d'effets spéciaux ont été intégrés, comme la neige, la pluie, les roues qui labourent l'herbe, et les dommages des voitures.



MAGICAL RACING TOUR

Un des premiers titres d'Eidos exploitant sa licence Disney chèrement acquise sera Magical Racing Tour. Ce sera un jeu de course magique tout plein, dont les vedettes seront Tic et Tac. On pourra y conduire plusieurs types de véhicules, dont des motoneiges, des Jeeps, des limousines, et même des locomotives.



MOTABAL

■ **NOUVELLE 106.** Heat.net est lancé au Japon et Segasoft nous livre son premier titre dit "massivement online". Ça s'appelle 10six et ça s'apparente au Tribes de Dynamix sur PC (avis aux connaisseurs). Ce n'est pas une révolution graphique, mais une première étude pour les développements futurs. Sachez que, selon Sega, près d'un million de personnes peuvent s'affronter dans les airs et sur terre, voire sur mer bientôt.



■ **DÉVELOPPEURS, DÉVELOPPEUSES.** Certains développeurs de jeux vidéo ont le projet de se réunir pour défendre leurs intérêts. Ce syndicat leur permettrait notamment de faire face aux éditeurs qui financent les projets. De plus, grâce à cette solidarité plus officielle, les nouveaux pourraient profiter de l'expérience des plus anciens. Les métiers du jeu vidéo s'organisent de plus en plus, signe de la maturité du secteur.

■ **MAME FINALEMENT.** Depuis le début du mois d'avril, une version finale de Mame est enfin disponible en téléchargement. Désormais, la version 0.36 permet d'émuler, sur PC (sous Windows 95/98) ou sur Macintosh, plus de 1900 jeux d'arcade et plus de 160 jeux Neo Geo. Parmi les nouveautés, Ghox, une sorte d'Arkanoid, et Bastugun, un shoot'em up pas piqué des hannetons. <http://www.vintagegaming.com>



PROMO

■ **CRAZY TAXI À PARIS.** Toutes les voitures de la société Taxi 7000 ont été peintes en jaune pour la promotion du jeu vedette Crazy Taxi. Sega a pris en charge tous les frais. Les chauffeurs ont même reçu une prime de 300 francs (presque de quoi s'acheter le jeu). En voilà une idée originale pour une campagne de pub! Malheureusement, ces taxis ne sont visibles qu'à Paris.



■ **BAISSE DE PRIX.** La nouvelle politique de Sony porte ses fruits. Pour les jeux Playstation, Sony a revu à la baisse ses royalties. De ce fait, plusieurs éditeurs pourront proposer des jeux Playstation pas chers dès leur

SPECIAL N° 100

Ah le sport ! Il y a 20 ans, on pouvait profiter de son téléviseur pour jouer à Pele's Soccer sur Atari 2600. Trois triangles par équipe en guise de joueurs et un ballon carré. On est à des années lumière du superbe Virtua Striker 2 sur Dreamcast.

sortie. Ainsi, F1 Racing Championship d'Ubi Soft ne coûtera que 219 francs. Codemasters vendra Music 2000 et World Championship Snooker 249 francs. Take Two, de son côté, sortira EVO's Space Adventures 99 et Martian Gothic Unification 99 au prix imbattable de 99 francs ! Infogrames ne tardera pas non plus avec ses prochaines nouveautés.

■ **GAME ONE.** La chaîne de jeux vidéo française n'est plus exclusivement disponible sur le bouquet de Canal Satellite et Numéricâble. Désormais, elle sera visible sur Lyonnaise Câble et TPS. Par ailleurs, la chaîne a négocié les droits de "Vampire Hunter" (le dessin animé du jeu de baston) et de la série "Red Dwarf", et devrait les diffuser sous peu.

PLASMA SWORD

Swordsman

Plasma Sword n'est autre que la suite du fameux Star Gladiator sur PS. 22 personnages équipés d'armes blanches s'affrontent dans des décors futuristes en 2D. Capcom oblige, vous retrouverez la barre de puissance qui se charge au fil du combat et qui permet d'envoyer des superpouvoirs. Les combats sont assez dynamiques grâce aux contre-attaques, appelées "Plasma Sword" (d'où le titre).



SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000

La nouvelle version de World Wide Soccer sera résolument orientée simulation. Cette suite bénéficiera de graphismes plus évolués et d'une maniabilité mieux étudiée. Contrairement à l'excellent Virtua Striker, Sega World Wide Soccer 2000 intégrera les véritables noms des équipes et des joueurs.



TOY STORY 2

Le Buzz et Woody

Buzz l'Eclair doit sauver son ami Woody le Cowboy, enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules. Adaptation du dessin animé du même nom, ce jeu de plates-formes 3D, qui a déjà fait un carton lors de sa sortie sur PS et N64, intégrera de nombreuses séquences du film. Avec les

capacités plus développées de la Dreamcast, le jeu devrait être encore plus beau.



CHUCHU ROCKET

Jusqu'à 750 millions de joueurs

Sept mois après la commercialisation de la Dreamcast, le modem intégré n'avait pas encore réellement trouvé sa place dans les jeux en ligne, malgré le slogan de pub bien racoleur "Jusqu'à 6 milliards de joueurs".

ChuChu Rocket (prononcez chou-chou) a été spécialement conçu pour le jeu en ligne à plusieurs, jusqu'à quatre simultanément. Le but est de mener des souris vers leur fusée, en faisant gaffe aux nombreux chats qui rôdent. Rien de bien extraordinaire, direz-vous. En fait, si on parle autant de ChuChu Rocket, c'est parce qu'il sera un des tout premiers jeux en réseau sur Dreamcast. Pour son lancement en France, le 12 mai prochain, seuls les sites d'hébergement européens seront opérationnels (d'où les 750 millions de joueurs). Il ne sera donc pas tout de

suite possible d'affronter un adversaire américain ou japonais. Pour y jouer, il suffit juste de connecter sa console à une prise de téléphone, de lancer le jeu et de se laisser guider. Les parties durent deux minutes, et c'est chacun pour sa peau. Durant le jeu, il sera possible d'envoyer des petits messages hargneux prédéfinis, pour bien énerver ses adversaires. Enfin, ChuChu Rocket sera vendu à prix réduit, afin d'attirer le maximum de curieux.



LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

- "— ouah comment elle déconne la manette! " *home*
- "— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " *ah ah*
- "— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " *oui*
- "— j'ai fait exprès, je voulais manger. " *pouffe*
- "— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " *gobgob*
- "— d'fagons l'écran est mal réglé... " *nooon?*
- "— je le crois pas, y a un maxi gros bug! " *couine*

NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUDES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE
D'ASTUDES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUDES & SOLUCES

par téléphone

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUDES & SOLUCES
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

SÉLECTION

■ LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

23. Les chevaliers de Bronze arrivent enfin aux Enfers, mais la route promet d'être longue avant de rencontrer Hadès. De son côté, Canon, maintenant chevalier des Gémeaux, joue les big boss en imitant son frère Saga.



■ KEN LE SURVIVANT 7.

Kenshiro vient de délivrer Toki de la prison de Cassandra. Une rencontre avec Raoh se profile, et il y a fort à parier qu'elle ne se déroulera pas dans la joie ni la bonne humeur.



■ KENSHIN 10. Notre héros récupère finalement un nouveau sabre à lame inversée (c'est un coup à se blesser, ça!). Vu qu'aucun personnage n'évolue, la série commence à tourner en rond.

■ SLAM DUNK 6. Ce manga contient toujours autant de basket-ball et d'étudiants caractériel. Le graphisme est inchangé, les bases restent les mêmes et la série tient la route. Rien de nouveau...



*** "NINTENDO ET MICROSOFT ONT ANNONcé UN ACCORD QUI PERMETTRA AU PREMIER D'UTILISER LE RÉSEAU SATELLITE DU SECOND (18 SATELLITES DANS L'ORBITE DE LA PLANÈTE !)." (CONSULES + H.S 3 - AOÛT/SEPTEMBRE 1996) ***

DER MOND

Grand luxe

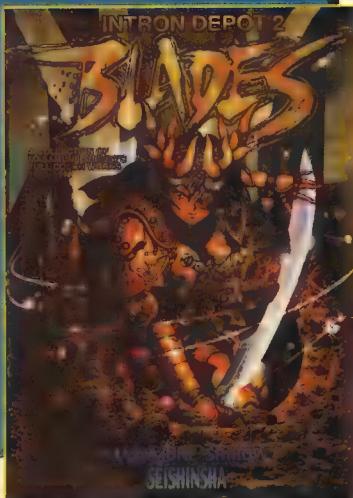
Le nec plus ultra des art-books d'Evangelion vient de sortir et s'intitule "Der Mond" ("la lune", en allemand). Il regroupe un bon nombre d'illustrations plus ou moins connues, réalisées par Yoshiyuki Sadamoto. Beaucoup de

pages sont naturellement dédiées à ses deux héroïnes : Rei et Asuka. Cependant, quelques autres séries pointent leur nez au dernier chapitre. Le format de cet art-book tout en couleurs est énorme et le grammage du papier est conséquent. Un titre de choix pour votre bibliothèque de japanimés. Kadokawa Shoten.

INTRON DEPOT 2: BLADES

Toujours dans les art-books grand format, Masamune Shirow attire l'attention avec son "Intron Depot 2: Blades". Cette fois, ayant tiré un trait sur le thème cyberpunk, il se lance dans des illustrations de style héroïc-fantasy. Vous verrez donc des

guerrières, des magiciennes, des prêtresses, des démons, bref, que des filles... On remarquera, comme d'habitude, que la majorité des textures et décors sont retravaillés sur ordinateur. Du côté des agréables surprises, notons que ce luxueux album contient des textes en anglais, bien que l'édition soit japonaise. On peut aussi noter que certaines pages sont actuellement rééditées en posters géants. Seishinsha.



PRETTY CATS SHOW TIME

Chats-chats gogo

Pretty Cats Show Time, de Tatsuki Amaori, se classe, lui, dans la catégorie des mini art-books. Ce qui ne l'empêche pas de contenir une soixantaine de pages en couleurs sur 100 pages au total. En tout cas, les amateurs de filles-chats, de bunny-girls, d'elfes, d'anges et de

diaboliques y trouveront leur compte. Ce titre regorge en effet de ces sympathiques créatures souriantes et aguicheuses. Leur colorisation est réalisée, cette fois, au crayon de couleur pastel et non pas façon celluloïd. Un incontournable dans le genre chats-chats soft. Core Magazin.



*** "CHER RÉDACTEUR EN CHEF, CE MOIS-CI, J'AI ENVOYÉ MES ARTICLES DE TOKYO AVEC AU MOINS DEUX SEMAINES DE RETARD, CE QUI A ENTRAINÉ LE SUICIDE DE LA RESPONSABLE DE FABRICATION, LA DÉMISSION DU SECRÉTAIRE DE RÉDACTION, UNE NOUVELLE GRÈVE DU SYNDICAT DU LIVRE, [...] ET L'AUGMENTATION DU PRIX DES CARAMBARS..." (CONSULES + 10 - JAN 02) ***

NEWS

ANAM

Anam est le titre d'un art-book regroupant les illustrations de Yutaka Tsubuchi sur Record of Lodoss War. Son prix dépasse largement celui d'un DVD ou d'un LD d'anime neuf. Mais cela s'explique en partie par le choix d'une couverture entièrement cartonnée et d'une reliure en tissu. Un protège-couverture assez stylé en carton noir est



même fourni avec cette édition spéciale. Au niveau du contenu, les dessins sont réalisés principalement au crayon gras, et colorisés façon peinture acrylique

pastel. Cette réalisation suit donc la mode des gros art-books à prix élevé faisant actuellement recette au Japon.

Kasokamashuten



MAMORU YOKOTA ART WORKS

Grand public

Le dessinateur Mamoru Yokota a créé de nombreux personnages pour des jeux PC 98 japonais. Il vient de sortir son propre art-book: The Mamoru Yokota Art Works. On y retrouve les couvertures et les principales illustrations avec des héroïnes de jeux quasiment inconnus en France. Vous reconnaîtrez néanmoins des

personnages de Vampire Savior, Street Fighter, Fatal Furie, Toshiden et Evangelion. Il existe aussi quelques pages d'heroic-fantasy ayant servi de posters dans certains magazines. En tout cas, cet art-book reste toujours très soft et grand public, avec des personnages féminins sagement déshabillés.

Movic.

KENJI GOTOH ILLUSTRATIONS

Keiji Gotoh a regroupé dans cet album des illustrations de séries auxquelles il a participé comme character designer. Les incollables en japanimation identifieront immédiatement "Nadesico", "Those Who Hunt Elves", "Hyper Police" ou "Bakuretsu Hunter". Tous ces dessins, au format A4, sont cette fois-ci colorisés façon

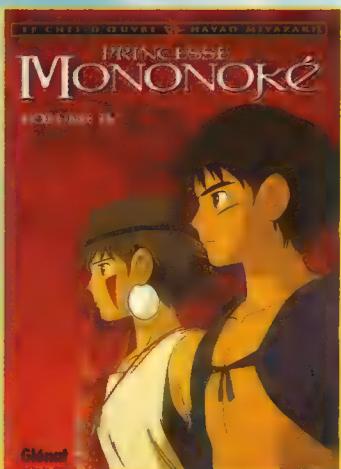
celluloid. Attention, l'ensemble met franchement en avant les héroïnes des séries en question, mais la thématique semble respectée dans la majorité des pages. Il est clair qu'au Japon, ce genre de produit dérivé s'adresse essentiellement à un public masculin, autrement dit aux otakus et autres collectionneurs.

I.G. et Xebec.



SÉLECTION. 2

■ **PRINCESS MONONOKÉ VOL. III ET IV.** Les deux derniers volumes du manga reprenant le film de Miyazaki viennent de paraître. Comme d'habitude, le happy end devrait être de rigueur après quelques hécatombes.



■ **MACROSS 7 N°6.** Il faut croire que ce manga se vend, puisqu'on en est déjà au numéro 6. L'adaptation française de ce titre semblait tout de même risquée, surtout quand on garde en mémoire le flop de la série TV.



■ **ILL GÉNÉRATION BASKET VOL. V.** Ce volume devrait satisfaire les amateurs de shojo-mangas. Le marché français compte très peu de titres de ce genre, à l'inverse du marché japonais.

■ **CAPTAIN TSUBASA VOL. VII.** Le football vu par les Japonais s'avère carrément délirant et frise la science-fiction. Mais ça rappellera bien des souvenirs aux fans de la série TV: "Olive et Tom".



CHAWARMA

■ BIEN TOT SUR NOS ÉCRANS.

Nous n'avons pas encore les photos, mais voici une liste de jeux pour la PS2 en développement dans les studios européens de Sony : This is football (Studio Soho), EVO Rally (Evolution Studios), et Spin - Sprint Car Racing (Ratbag Pty).

■ SONY LA ZONE. La rumeur a vite couru. La PS2 était facilement "dézonable", avec une petite bidouille, et était capable de lire des DVD zone 1 (USA) en NTSC. Sous la pression d'Hollywood, Sony a dû sortir un nouvel Utility Disc (version 1.01), pour ses prochaines consoles. Sony a donc contacté les premiers acheteurs (plus d'un million) pour échanger leur carte-mémoire (qui stocke le pilote du lecteur DVD) et l'Utility Disc "défectueux" contre un nouveau (qui, bien entendu, ne passe plus les DVD zone 1). Mais, comme on s'y attendait, Sony a beaucoup de mal à les récupérer.



■ TÉLÉPHAGE. Ceux qui, comme Kael, adorent "Teletubbies" vont être aux anges. Ils sortiront sur PS le 15 avril, et

coûteront moins de 200 francs. Ce jeu d'éveil s'adresse aux tout-petits, avec plein de jeux simples et variés.



■ PS2 EN ARCADE. Namco sera le premier éditeur à utiliser la PS2 comme machine d'arcade. Et ce sera bien sûr avec Ridge Racer V.

DRAKAN

Emotional dans ta face

Adapté du jeu PC (AHL) insiste pour préciser qu'il l'a déjà fini dans tous les sens), Drakan métamorphose le joueur en une jolie demoiselle, Rynn, qui n'a pas froid aux yeux, ni au reste. Aidée de son dragon Arok, la belle "chevalière" devra explorer huit mondes fantastiques immenses. Cette version PS2 exploitera la

fameuse fonction "emotional facial animation" de la console, pour insuffler un peu de vie artificielle aux personnages. Un titre développé par Surreal Software de Sony.



ZE TOP DES LECTEURS

Décidément, la Dreamcast tient le haut du pavé. Face aux poids lourds Code Veronica, HOTD et SoulCalibur, la PS a bien du mal à s'imposer. Zelda résiste encore (malgré quelques votes de contestation), et Perfect Dark et Ogre Battle 3 devraient bientôt venir à la rescoussse de la N64.

TOP

- 1 - Zelda 64 (N64)
- 2 - House of the Dead 2 (DC)
- 3 - SoulCalibur (DC)
- 4 - Blue Stinger (DC)
- 5 - Resident Evil 2 (PS)

FLOP

- 1 - Batman & Robin (PS)
- 2 - Coolboarders (PS)
- 3 - Men in Black (N64)
- 4 - Zelda 64 (N64)
- 5 - Monaco GP RS (DC)

MOST WANTED

- 1 - Resident Evil: Code Veronica (DC)
- 2 - Perfect Dark (N64)
- 3 - Micro Maniacs (PS)
- 4 - MDK 2 (DC)
- 5 - Ogre Battle 3 (N64)

Pour voter, c'est très simple : tapez sur votre Minitel et votre Pikachu ■ 3615 code TCPLUS (2,23 F/min).

THE GETAWAY

S

soixante-dix km de rues londoniennes ont été

reproduits au pixel près pour The Getaway!

On pourra les explorer à pied ou en voiture, au volant des 50 véhicules au choix, le pilote pourra s'adonner à de joyeuses cascades et autres manœuvres dangereuses dans la ville même. Un titre de longue haleine développé par le Studio Soho de Sony,

déjà responsable de Total NBA, Porsche Challenge, Rapid Racer, Spice World et Le Monde des Bleus.



WIPEOUT FUSION

Ça va fuser en 2150 !

F

usion se passe encore plus en avant dans le futur, en 2150, et proposera fort logiquement une nouvelle génération de vaisseaux. Les circuits auront plusieurs chemins différents, et la maniabilité sera accessible aux joueurs occasionnels. Développé par Studio Liverpool de Sony, une équipe composée de rescapés de Colony Wars, Psybadek, Krazy Ivan et WipEout 2097.



FALAFEL

■ **SURF ROID.** Derrière ce titre bizarre se cache un jeu de surf pour PS2. Un accessoire dédié sortira spécialement pour l'occasion. Ce sera une mini-planche à coller sur les deux commandes boules analogiques du pad. Suivez la vague !



■ **PROCHAINES SORTIES.** Parmi les jeux déjà testés en import, voici ceux qui arriveront bientôt en version officielle sur Playstation. Street Fighter EX2 Plus (C+ 97 – 89 %) arrivera en juin. Bio Hazard Gun Survivor (C+ 98 – 83 %) sortira sous le nom de Resident Evil Survivor, en juin également.

■ **SAUVÉE PAR DES MONSTRES.** Aux Etats-Unis, la N64 vient de gagner des parts de marché, contre toute attente. La console vient de passer de 32 à 48 %, en moins de trois semaines. Cette effervescence a été provoquée par un seul et unique jeu, mais pas n'importe lequel... Pokémon Stadium, bien sûr !

■ **MAUVAIS KARMA.** Le jeu Carmageddon fait encore des ravages. L'affiche de la campagne de pub du deuxième volet sur PC a été censurée par les autorités britanniques. On y voit des fesses nues, avec cette phrase : "Pedestrians kiss yours goodbye". Un slogan à double sens, peu flatteur pour les piétons. Pas vraiment un enfant de chœur, cette Virgin...



TABOULÉ

■ **GAMEBOY À COUDRE.** La Gameboy sert vraiment à tout. Prochainement, elle se connectera à une machine à coudre Singer, via le câble link. Il suffira de dessiner un motif sur l'écran de la portable, et la machine à coudre le reproduira avec du fil sur un bout de tissu. Lancement au Japon en mai, pour environ 3500 francs.

■ **GAUNTLET.** Atari et Midway ont annoncé la suite de Gauntlet sur Dreamcast, aux States. Son nom, Gauntlet: Dark Legacy, et c'est bien sûr la suite de Gauntlet Legends.

■ **FILLES DE FOOT.** Le foot au féminin va débarquer sur N64 vers la fin de l'année. SouthPeak prépare actuellement Mia Hamm Soccer 64. On y trouvera 50 équipes internationales (un peu comme pour les mecs). Original, mais quelles seront les réelles différences dans la maniabilité ? Est-ce que la victoire des Etats-Unis contre la Chine dans cette discipline aurait quelque chose à voir là-dedans ?

■ **LE MONDE NE SUFFIT PAS.** Voici les premières images de l'adaptation du dernier James Bond, prévu sur PS2, PS et N64. Ce sera un Doom-like d'Electronic Arts, divisé en plusieurs missions, comme les précédents. Prévu pour la fin de l'année 2000. Ci-dessous, les photos de la version PS2.



FORMULA ONE 2000

Une Formule 1 dans un tiroir

Le prochain Formula One sera sur PS2, et ce n'est pas une surprise. Il restera fidèle à ses prédecesseurs. On nous promet déjà une maniabilité exemplaire et plein de fonctions inédites. Le son sera "spatial" et les graphismes d'une qualité étonnante. Nous n'avons pas encore d'image du jeu, mais seulement quelques replays, qui vous donneront une idée de ce prochain hit. Formula One 2000, comme WipEout Fusion, est développé par le Studio Liverpool.



DROPSHIP

Dropship sera une simulation de combat aérien, avec des avions armés jusqu'aux réacteurs, dans le but de réaliser plein d'opérations militaires. Une dimension "stratégie temps réel" sera incorporée de façon intelligente. Dropship est développé par le Studio Camden de Sony, qui avait déjà signé Kingsley, Blast Radius et Team Buddies.



CONCOURS SPECIAL DREAMCAST

A GAGNER :



2 Dreamcast



Dreamcast

EIDOS



Dreamcast

10 jeux
Soul Reaver



10 statuettes Soul Reaver

18 tee-shirts
Tomb Raider 4



Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

Extrait du règlement : Eidos et Consoles+ organisent un concours du 26/04/00 au 23/05/00 minuit. Ce jeu est gratuit sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41 ou par minitel sur 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 25 meilleurs scores obtenus sur 08.36.68.11.41 et 25 meilleurs scores obtenus sur 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à Consoles+ Concours Dreamcast, Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex.

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

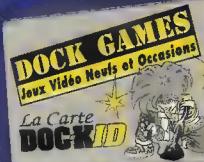
A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus video.

A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

TRUCS ET ASTUCES SUR
3615 CODE
DOCK GAMES[®]

([®]MSE, 2,23f/min



IFANE COMPO 04/72/06 11

DOCK GAMES
RACHÈTE
CASH
VOS ANCIENS
JEUX



499F

Nintendo



649F

console N64 couleur
+ 1 manette



NOUVEAUX MAGASINS

DAX

10, rue Neuve
Tél. (consulter minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)

38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

DEX

Centre « Les vertes campagnes »
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre « Géant Casino »
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ALES

21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center

7-9, rue Coursalon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES[®] ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE
ALBI
ALES
AMIENS CENTER
ANGERS CENTER
ANGOLEME CENTER
ANNECY
ANNEMASSE
ARLES
ARRAS
AUTUN
AUXERRE
AVIGNON CENTER
BARENTIN CENTER
BERCK/MER CENTER **NOUVEAU**
BERSON
BEZIERS
BLOIS
BOULOGNE sur MER CENTER
BOURGES CENTER **NOUVEAU**
BREST CENTER
BRIVE
CALAIS CENTER
CAMBRAI CENTER
CERGY PONTOISE
CHALON S/SAONE
CHAMBERY
CHARLEVILLE-MEZIERES
CHATEAUROUX
CHATELLERAULT
CHOLET
CLERMONT-FERRAND
COGNAC CENTER
COLMAR
CREIL CENTER
DAX
DIEPPE
DIJON
DUNKERQUE CENTER
FECAMP
FONTAINEBLEAU
FORBACH
FREJUS
NOUVEAU consulter minitel
Tél : 02.35.84.63.90
Tél : 03.80.58.95.94
Tél : 02.38.66.73.73
Tél : 02.35.29.90.00
Tél : 01.60.72.80.56
NOUVEAU Tél : 03.87.88.76.87
Tél : 04.94.53.64.18

GAP
GEX
GRENOBLE
HAGUENAU
LAGNY s/ Marne
LA ROCHELLE
LA ROCHE/YON CENTER
LA VARENNE St HILAIRE
LE HAVRE CENTER
LENS CENTER
LES LILAS
LILLE 2 CENTER
LIMOGES CENTER
LORIENT CENTER
LORIENT 2 CENTER
LYON
MACON
MEAUX
METZ CENTER **NOUVEAU**
MOLSHEIM
MONT de MARSAN CENTER
MONTARGIS
MONTELIMAR
MORLAIX
NANCY CENTER
NEVERS CENTER
NIMES
NIORT CENTER
ORLEANS
PAMIERS
PAU CENTER
PONTARLIER
QUIMPER CENTER
QUIMPER 2 CENTER **NOUVEAU**
REIMS
RENNES
ROUEN CENTER
SENLIS CENTER
SALLANCHES CENTER
SAINTES CENTER
SARREGUEMINES
ST NAZARE
ST BRIEUC CENTER **NOUVEAU**
ST OMER CENTER
Tél : 04.92.56.09.66
Tél : 04.50.41.92.21
Tél : 04.76.47.14.25
Tél : 03.88.73.53.59
Tél : 01.60.07.73.07
Tél : 04.56.41.29.01
Tél : 02.51.47.39.52
Tél : 01.41.81.03.17
Tél : 02.35.19.36.46
Tél : 03.21.28.45.45
Tél : 01.43.63.05.37
Tél : 03.20.51.44.75
Tél : 03.28.38.18.78
Tél : 05.55.12.16.12
Tél : 02.97.21.69.73
Tél : 02.97.87.81.82
Tél : 04.78.60.33.60
Tél : 03.85.40.91.74
Tél : 01.60.25.11.56
Tél : 03.87.75.22.75
Tél : 05.58.06.39.51
Tél : 02.38.98.00.67
Tél : 04.75.01.75.82
Tél : 02.98.88.41.90
Tél : 03.83.17.35.29
Tél : 03.86.61.23.32
Tél : 04.66.21.81.33
Tél : 05.49.77.05.13
Tél : 02.38.80.45.50
Tél : 05.61.67.34.63
Tél : 05.59.72.91.32
Tél : 03.81.46.23.29
Tél : 02.98.64.29.15
Tél : 02.98.10.24.78
Tél : 03.22.08.03.03
Tél : 03.44.60.07.79
Tél : 04.50.58.49.11
Tél : 05.46.74.13.56
Tél : 02.99.31.11.26
Tél : 02.32.08.03.03
Tél : 03.44.60.07.79
Tél : 04.50.58.49.11
Tél : 05.46.74.13.56
Tél : 02.40.22.60.15
Tél : 02.96.61.72.60
Tél : 03.21.88.14.15

ST QUENTIN CENTER **NOUVEAU** Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER Tél : 03.88.22.54.81

TARBES Tél : 05.62.44.92.92

TARNOS Tél : 05.59.64.18.66

THIONVILLE CENTER Tél : 03.82.34.61.49

THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02

TROYES Tél : 03.25.73.11.28

VALENCE Tél : 04.75.56.72.90

VALENCIENNES CENTER Tél : 03.27.47.30.60

VANNES CENTER Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS
AGEN / SIDERAL 2000 Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45
DOUVRES la DÉLIVRANCE / AU PETIT BONHEUR Tél : 02.31.37.69.14
JOUY EN JOSAS / CINEBANK Tél : 01.39.56.89.63
MONTSQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO Tél : 05.56.59.16.96
SI ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO Tél : 05.57.43.25.56
SI MEDARD EN JALLES / HASTIGUEN Video Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514 67 37

LUXEMBOURG CENTER **NOUVEAU** (00 352) 26.53.04.42

PAMPELUNE CENTER (Espagne) **NOUVEAU** (00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03.40

GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50

GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80

LAUSANNE Tél : 021.329.04.14

ROLLE Tél : 021.826.25.25

SIERRE **NOUVEAU** Tél : 027.455.73.28

SIGNY Tél : 022.363.03.09

SION Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM FORT de France Tél : 05.96.63.12.13



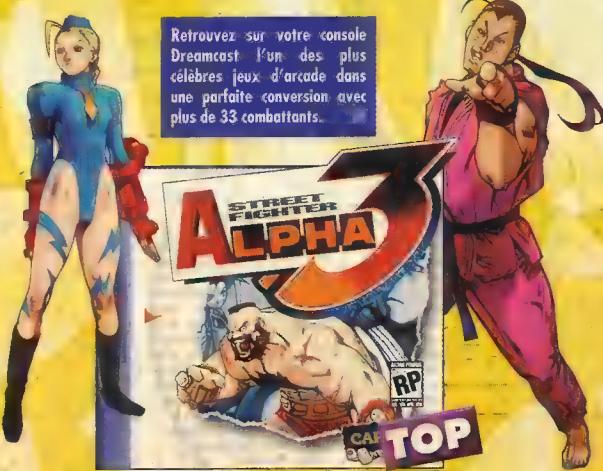
inclus.
Transfer Pak

Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémons dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémons exécuter leurs attaques respectives... N64



Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphismes et son ambiance.

N64



Retrouvez sur votre console Dreamcast l'un des plus célèbres jeux d'arcade dans une parfaite conversion avec plus de 33 combattants.



1690F

console + 1 manette



NEW

La suite du fameux titre PC est sur dreamcast; scénario intense et humour dans une ambiance futuriste.



1er JEU ON-LINE



NEW

DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com



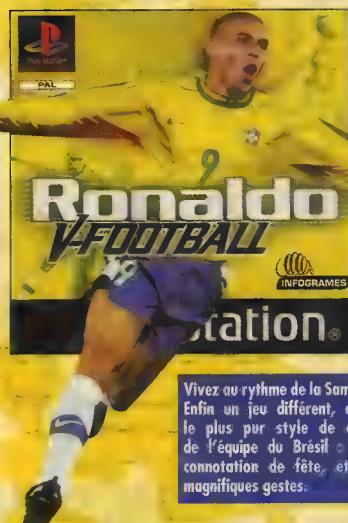
NEW

Mélant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé.



HIT

Un descendant de StarFox beaucoup plus beau avec de nombreux scénarios et peuples d'ennemis difficile à éliminer.



NEW

Vivez au rythme de la Samba ! Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'équipe du Brésil à une connotation de fête, et de magnifiques gestes.



NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000



TOP

PlayStation.

Découvrez l'univers prestigieux de Porsche, installez-vous au volant de ces voitures hors du commun pour tester votre aptitude au pilotage.



HIT

Tiré de la série à succès Street Fighter de Capcom, Street Fighter EX 2 Plus renouvelle et rajeunit le genre du jeu de combat sur PlayStation.



NEW

Un jeu d'aventure au scénario travaillé, visuellement inspiré des nouvelles d'Isaac Asimov et à l'ambiance graphique très particulière.



Un tirage à ne pas manquer, une des meilleures simulations de football sur PlayStation.



899F



OFFRE EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Joue Vidéo Neufs et Occasions

Console + 1 manette
analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la véracité, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement

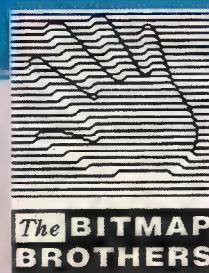
*** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES et DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions





L'Empire et ses frères



C'est en Angleterre, dans la banlieue nord de Londres, que les Bitmap Brothers et Empire ont accueilli l'équipe de Consoles+ pour lui présenter trois nouveaux titres surprenants. Les développeurs ont, semble-t-il, privilégié le fun à l'ésbroufe graphique. Honneur aux ancêtres, et commençons avec un jeu d'anthologie, Speedball 2100, qui fait vibrer plus d'un joueur des années 80 et qui s'apprête à débarquer sur Playstation... Kael

Speedball 2100 est la suite du jeu du même nom qui était sorti en 1988 sur Atari ST et Amiga, deux ordinateurs qui cartonnaient à l'époque. Le principe est resté le même, quant aux graphismes, on ne peut pas dire qu'ils ont beaucoup évolué. Vous contrôlez une équipe de neuf joueurs gonflés aux hormones qui s'adonnent sans retenue à une sorte de handball ultra-violent. Bien entendu, tous les coups sont permis. Sur les côtés des terrains, vous retrouverez des symboles en forme d'étoiles, qui, une fois tous allumés, vous feront gagner des points. Des pastilles disséminées sur le terrain permettent de gagner de l'argent et d'améliorer les capacités de vos joueurs. Ils pourront ainsi, un court instant, être plus rapides ou frapper plus fort. Plus vous marquerez de points, plus vous récolterez de l'argent, indispensable pour booster leurs compétences. Le but étant, au final, de remporter tous vos matchs.

Player Maker

Entre chaque match, il est nécessaire de faire un tour dans le menu de Management. Là, il sera possible, moyennant finance, d'augmenter les caractéristiques de son équipe. Ces dernières sont classées en huit catégories : force, intelligence, habileté, etc. Afin de personnaliser vos joueurs de Speedball, vous pourrez

changer la couleur de leur tenue et de leurs cheveux, et enregistrer le tout sur une carte-mémoire, pour affronter une équipe adverse également personnalisée.

Au bonheur des nostalgiques

Ceux qui ont joué aux versions antérieures ne seront pas dépayrés. Certes, le jeu est maintenant en 3D, mais l'unique vue est identique à celle de la version Amiga. Grâce au système de commande simplifié, un seul bouton sert à contrôler les "speedballeurs". Il permet en effet de tout faire : passe, shoot, attaque... De plus, les modes de jeu sont identiques. Le joueur aura donc accès aux trois modes (Knock-out, League et Cup). Afin d'augmenter la durée de vie, trois nouvelles compétitions, ainsi que deux coupes ont été ajoutées. Le Versus est également de la partie. En deux

manches de 90 secondes, tous les moyens sont bons pour vaincre son

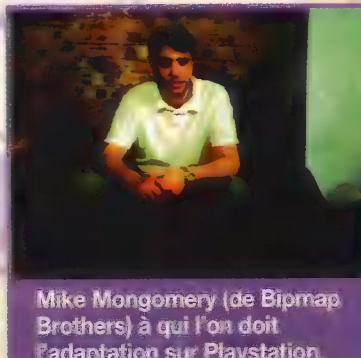
adversaire, même si cela doit faire des blessés ou des morts. Enfin, dans leur grande bonté, les Bitmap Brothers ont conservé certaines voix et sons de Speedball 1 et 2, comme le "Ice cream!" lancé dans le public ou la sirène des robots-médecins qui débarquent sur le terrain.

Les fans se rueront sur ce titre qui leur rappellera de nombreux souvenirs d'enfance.

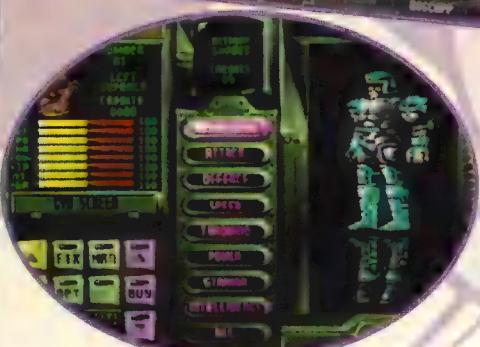
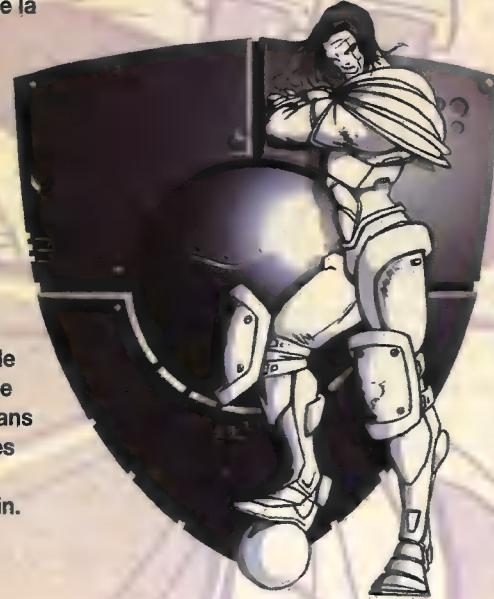
PLAYSTATION

● Ubi Soft

● MAI



Mike Montgomery (de Bitmap Brothers) à qui l'on doit l'adaptation sur Playstation.





PLAYSTATION

● Ubi Soft

● MAI

SPIN JAM

Avec Spin Jam, le Puzzle Bobble-like se dote d'une nouvelle variante. Il sera plus facile de vous expliquer la géométrie non-euclidienne que le principe de ce titre, tellement les règles sont compliquées. Mais on va quand même essayer. Le joueur devra envoyer des boules de couleurs au centre, sur une roue. Lorsque trois boules identiques sont réunies, elles explosent, projetant les boules opposées (de l'autre côté de la roue) vers des grosses bulles (de la même couleur). Le but de chaque niveau est donc de faire



disparaître ces grosses bulles en les remplissant de la bonne couleur (ouf!). En plus du mode 2 joueurs indispensable, on trouvera également un mode Arcade, dans lequel il faudra passer une centaine de niveaux, et un mode Aventure qui prolongera le jeu en solo. Les personnages très charismatiques adoptent des expressions différentes selon la situation dans laquelle ils se trouvent. Les puzzles sont une valeur sûre pour les longues soirées entre amis, mais pour cela il faut qu'ils soient compréhensibles par tous...



0003520



Justin Gavarrone, responsable de l'interface graphique.



Steve Packer a créé les 11 perso de Spin Jam.

PLAYSTATION

● Ubi Soft

● JUILLET

SHEEP

Dans ce titre pastoral, le joueur dirige un berger qui doit mener son troupeau jusqu'à un camion (dont il vaut mieux ignorer la destination finale).

Malgré son ambiance western et des décors mignons aux couleurs chatoyantes, ce jeu est vraiment malsain. En effet, les pauvres animaux devront parcourir de vastes étendues parsemées de pièges et d'obstacles en tout genre. Ils devront, par exemple, emprunter des routes pleines de peinture (gentil), mais également traverser des champs de blé dans lesquels circulent des moissonneuses-batteuses (moins gentil). Si jamais les braves moutons venaient à se faire faucher, ils se trouveraient tondus ou pires... Un peu comme dans Lemmings, donc, le challenge consistera à sauver le plus possible d'innocents animaux. Le jeu est divisé en huit mondes, chacun étant découpé en quatre niveaux. Si dans le premier niveau, vous perdez dix brebis sur les trente qui vous sont confiées, au niveau suivant, vous n'en aurez plus que vingt. Un titre surprenant et qui fera sûrement parler de lui (mais que fait la SPA?).



Pour créer un jeu, il faut de l'argent. C'est Mike Maistead, le producteur, qui l'a trouvé.

Le responsable du développement, tente de nous expliquer le principe du jeu.

Rayman 2 sur Playstation

On mange chez toi ou chinois ?

A l'occasion de la présentation officielle au monde entier de Rayman 2 sur Playstation, Ubi Soft a invité Consoles+ dans ses lointains et mystérieux studios basés à Shanghai, en Chine. Un voyage initiatique à la découverte d'un nouveau type de développeurs...

Gia

Mais qu'y a-t-il encore de plus à dire sur Rayman 2 ? Déjà sorti sur Dreamcast, PC et Nintendo 64, Rayman 2 sur Playstation est doté d'une grande originalité : il a été entièrement développé en Chine, loin du regard de Michel Ancel, le créateur du personnage.

On se connaît ?

On retrouve donc une nouvelle fois Rayman et ses amis Globox dans une aventure abracadabrante. Cette version Playstation a été complètement reconstruite pour l'occasion. L'équipe de développement a dû refaire le moteur de jeu, développer des outils de programmation et d'animation, ainsi que des éditeurs de niveaux, pour s'adapter à la Playstation. Au vu de la version montrée, le travail paraît déjà bien avancé, et plutôt bien réalisé. Les textures et les graphismes sont à la hauteur de nos espérances, et une bonne maniabilité sera sans aucun

doute au rendez-vous. Le jeu a été adapté à la puissance plus limitée de la console. Dans ce souci, nombre d'éléments ont subi des changements, notamment dans le déroulement des niveaux et dans certaines phases spéciales. On trouve aussi des bonus marrants, comme, par exemple, une parodie du premier épisode en 2D. De ce fait, Rayman 2 sur Playstation présentera un visage familier et, en même temps, méconnaisable.

Optimisation

Le jeu exploitera aussi les larges possibilités du Dual Shock. Le personnage répondra non seulement à la commande analogique de gauche pour le déplacement, mais il s'agitera aussi quand vous bougerez la commande analogique de droite. Appuyez dessus, et il sautera. Bougez-la dans n'importe quelle direction, et Rayman balancera ses boules de lumière. Un

concept bien réfléchi et agréable, qui fait la fierté de l'équipe de développement. Shi Hai, un des responsables du projet, nous confie sa satisfaction avec beaucoup d'humour : "Je trouve ce système très bon, car c'est moi qui l'ai fait..." (grosses éclats de rire dans la salle). De plus, Rayman 2 sur Playstation accueillera une nouveauté de taille par rapport aux autres versions.

Une chance au grattage

Pour la première fois, tous les personnages parleront un langage existant, et non plus un bla-bla à l'hélium incompréhensible. Pour la localisation européenne, le CD contiendra plus de cinq langues, un véritable casse-tête pour tout faire rentrer dans 650 Mo. Par ailleurs, le jeu sera aussi compatible avec la Pocketstation. On pourra récupérer à peu près cinq petits jeux différents sur la super carte-mémoire. L'équipe de 53 personnes aura surtout travaillé d'arrache-pied,

laissant libre cours à sa créativité. Heureusement, Michel Ancel (le créateur du jeu) n'a pas imposé ses caprices à des milliers de kilomètres. Il a néanmoins gardé un droit de regard sur certains éléments. Grâce aux systèmes de réseau ultra-rapides et malgré la distance qui sépare Montreuil de Shanghai, la communication a été d'une grande facilité. Rayman 2 est un projet d'une importance capitale. Ubi Soft a mis beaucoup d'argent sur la table en raison de l'énorme investissement de départ. Mais le coût du développement n'a pas été communiqué pour l'instant. Au final, Rayman 2 risque de faire à nouveau parler de lui, grâce à une réalisation qui semble particulièrement soignée et méditée. Rendez-vous en septembre 2000 pour la sortie !

LE PLEIN DE CHINOIS

Voici une équipe de développement qu'on n'a pas l'habitude de croiser. Composée pour l'essentiel de Chinois, elle travaille sous la houlette d'un chef de projet décidément pas triste.



Nathalie Paccard, depuis deux ans en Chine, était déjà chef de projet pour Rayman 2 sur PC et N64 en France.



Bourré d'humour, Shi Hai aide Nathalie dans son travail de chef de projet.



Jean-Christophe Guyot, game designer en chef, fait partie des rares Français qui travaillent dans l'antenne d'Ubi Soft à Shanghai.



A gauche: Yang Jie, responsable du son, a intégré les voix pour toute l'Europe. A droite: Gu Jie, était en charge de l'animation des personnages.



A gauche: Li Jing Song, programmeur en chef, a retravaillé le moteur du jeu, les outils et tous les détails techniques.



A droite: Ding Dong (on ne rit pas) s'occupe de la qualité du jeu. Il évalue sa difficulté et sa jouabilité.



Cheng Ya, peut-être le plus sérieux de la bande, s'occupe de la partie artistique du développement.



L'équipe de Rayman 2 Playstation en Chine.



WORK IN PROGRESS

UBI SOFT EN CHINE

C'est dans un quartier très fréquenté de Shanghai qu'Ubi Soft a posé son siège. Au 17^e étage de la tour Times Square, là où s'est aussi installé Alcatel, on trouve des espaces



Gilles Langourieux.

gigantesques dédiés au développement, avec des ordinateurs et des téléviseurs à ne plus en finir. Cette marée humaine a été initiée par l'arrivée de Gilles Langourieux, chargé de créer les studios en juillet 1997. Aujourd'hui, plus de 270 personnes travaillent à Shanghai, et 30 à Beijing. Gilles a quitté ses fonctions le jour de notre départ, le 31 mars 2000, pour laisser la place à Corinne Le Roy, son ex-directrice du marketing.



Corinne Le Roy.

LES AUTRES JEUX

L'investissement sur Rayman 2 Playstation a été colossal, mais permettra de développer d'autres jeux à moindre frais. Les outils, le moteur et les éditeurs étant déjà créés, les autres jeux de plates-formes qui suivront bénéficieront de l'expérience acquise. Et on ne chôme pas chez Ubi Soft Chine ! Entre F1 Racing Simulation (PS), Le Livre de la jungle (PS) et Donald Duck (PS), le "made in China" sera bientôt monnaie courante en matière de jeux vidéo.



RAYMAN 2 RAYMAN 2 RAYMAN 2 RAYMAN 2 RAYMAN 2 "PORTRAIT DE FAMILLE" RAYMAN 2 RAYMAN 2 RAYMAN 2

LES GENTILS

Rayman Un Loup Un Ploc Un Piontre Un poulet Une Fée Ly La Stelle Globax La magicien Clark

LES MECHANTS

Barbu Shine Les pirates Gerille Lunette Un tonneau à pattes Un canon Un boulet Une bombe à hélice Un missile à pattes Un roc Un poulet zombie Des p'tits Piranhas Un gros Piranha Une Baleine noire Un Monstre des Mers

LES AUTRES

Une flamme Des jolies fleurs Une Prune Tonneau SOUM Sporadrop normal Sporadrop métal Caisses TNT Une p'tite forme coriace Une "plante" forme

ESPACE 3 GAMES

ESPACE 3 GAMES

ESPACE 3 GAMES

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709

2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

8 MN	179 F	LE ROI LION 2	179 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
ARMAGEDDON	169 F	LIMBO	189 F
BABE 2	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
BIRDAY	189 F	LINE DE DEMARCACTION	169 F
CARMEN	189 F	MATRIX	189 F
DARKMAN	189 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
DEMAIN	189 F	MILLIARDIARE MALGRE LUI	189 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	OPENING NIGHT	189 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	RONIN BLADE	179 F
FACES	189 F	SHADOWS	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
GODZILLA	189 F	SOUVIENS TOI	189 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
JAWBREAKER	189 F	TAXI DRIVER	189 F
KING CORSA	189 F	TERMINATOR 2	169 F
LA. CONFIDENTIAL	169 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
LE MASQUE DE ZORRO	169 F	VOLT FACE	169 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM. + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	METAL GEAR SOLID (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	249 F	MICKEY RACING (CO)	249 F
ARMORINE (CO)	199 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
ASTERIX SUR LA TRACE D'IDEPIX (CO)	249 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F	NHL 2000 (CO)	229 F
AZUR DREAMS (CO)	229 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F	PITFALL (CO)	169 F
BREAK OUT (CO)	129 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BUGS BUNNY	129 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
ET LE CHATEAU (CO)	229 F	POWER QUEST (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	PRO PINBALL BILLARD (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	149 F	RAYMAN (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	READY 2 RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SOCCER MANAGER (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	SPEEDY GONZALES (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	SPY HUNTER	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	SUPER MARIO BROS (CO)	169 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	199 F
ECW HARDCORE		STAR WARS RACER (CO)	199 F
REVOLUTION (CO)	199 F	TARZAN (CO)	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TAXI 2 (CO)	229 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
FROGGER (CO)	129 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TONIC TROUBLE (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
JEREMY McGRATH 8 CROSS 00	199 F	TOY STORY 2(CO)	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
LES RAZMOKET		WCW MAYHEM (CO)	229 F
VOYAGE DANS LE TEMPS (CO)	249 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
LUCKY LUKE (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
		ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

GAME GEAR + 1 JEU 449 F

JAGUAR Syndicate 49 F Theme park 49 F

3 DO (69 F PIÈCE 3 ACHETES + 1 GRATUIT)

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

NEW

PC

3D PROPHET	1990 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F
BLEEM	349 F
XENTOR 32MB	1490 F
SIDE WINDER GAME PAD	249 F

SIDE WINTER GAME PAD PLUS	329 F
SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
VOLANT+ PEDALIER	99 F
RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F
BATTLEZONE 2	299 F
BUSINESS TYCOON	329 F
CAESAR PALACE 2000	199 F
CLOSE COMBAT TRILOGIE	349 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F
CROC 2	299 F
DAIKATANA	369 F
DEMOLITION RACER	269 F
DIABLO 2	349 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F
DRACULA	329 F
F1 2000	299 F
F1 WORLD GRAND PRIX	369 F
FIFA 2000	329 F
FINAL FANTASY VIII	369 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F
HEROES 3 ARMAGEDDON	179 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F
INTERSTATE 82	269 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F
LEGACY OF KAIN 2	199 F
LES SIMS	329 F
LS LINK 2000	369 F
MDK 2	329 F
MECH WARRIOR 3	199 F
MESSIAH	329 F
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F
MUSIC 2000	299 F

PROMO PC

C.C TIBERIAN SUN	169 F
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F
KOL.2000 MONOPOLY	99 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMO = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAIN FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAIN FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	499 F
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8 vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	499 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINTE-SYE : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	499 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	499 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	399 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol.1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOUNCE (vol. 1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol. 1 à 4)	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
ROBOTECH (VOL. 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
399 F ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
399 F X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

BLACK FIRE	
DOOM	
FIFA 96	
GHEN WAR	
GRID RUN	
HEXEN	
HI OCTANE	
JEUX JAPONAIS A 79 F	
GALAXY FIGHT	
GRAN CHASER	
TOSHINDEN URA	

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

IRON MAN	
J.MADDEN 98	
LA HORDE	
MAGIC CARPET	
NBA JAM EXTREME	
NBA JAM T.E	
NBA LIVE 97	
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	
BASEBALL STAR	
CHERRY MASTER	
KING OF FIGHTER R1	
NEO GEO CUP FOOT	
PUZZLE	
SAMOURAI SHADOWN	
TENNIS	
NEO GEO CARTOUCHE	
CONSOLE NUEVE + STICK	
METAL SLUG X	
KING OF FIGHTER 99	

EN SUPPLEMENT: UN PORTFOLIO COLLECTOR

12 PHOTOS FOLLES, FOLLES, FOLLES... À DÉTACHER

Spécial

UN NUMÉRO EXCEPTIONNEL

Cannes

2000

Pour tout savoir
sur les films
et les stars
du 53^e Festival
de Cannes

STUDIO

MAGAZINE

En vente dès le 3 mai chez votre marchand de journaux

TESTS



Ne regardez pas trop cette illustration, vous allez vous faire du mal. Ce mois-ci, honneur à la baston, avec des titres très attendus (et très olé olé), Dead or Alive 2 et Tekken Tag Tournament. Les amateurs de courses sur consoles sont également gâtés, au point de friser l'indigestion, avec plus de huit jeux de tous les genres. Moto, Fi, grand tourisme, rallye, et même de la course à pied avec les petits perso de Micro Maniacs.

4 WHEEL THUNDER	DC	104
ARMY MEN : SARGE HEROES	PS	124
DEAD OR ALIVE 2	PS2/DC	82
DRIVING EMOTION TYPE -S	PS2	120
EVERYBODY'S GOLF	PS	124
EVOLUTION	DC	88
FI RACING CHAMPIONSHIP	PS	86
FISHERMAN BAITS 2	PS	124
GALERIANS	PS	102
GEKIDO	PS	117
HOTWHEELS TURBO	N64	124
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	PS	112
KESSEN	PS2	116
MARVEL VS CAPCOM 2	DC	108
MDK 2	DC	92
MICRO MANIACS	PS	94
MUPPET RACE MANIA	PS	124
RALLY MASTERS	PS	90
RESIDENT EVIL	DC	96
STREET SKATER 2	PS	118
SUPERCROSS 2000	N64	110
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PS2	98
TEST DRIVE 6	PS	91
THE KING OF FIGHTERS 99 : EVOLUTION	DC	114
VAMPIRE HUNTER D	PS	106

DEAD OR ALIVE 2

Les jeux de baston débarquent de tous les côtés sur 128 bits. Alors que SoulCalibur sur Dreamcast s'est imposé comme la référence du genre, il sera difficile pour les nouveaux, venus de se faire une place au soleil... Dead or Alive 2, sorti sur PS2 et DC, apparaît comme le meilleur challenge du moment. Dans le test qui suit, nous avons pris comme référence la version officielle (Dreamcast), mais les jeux étant quasiment identiques, la version PS2 aurait reçu les mêmes notes.

Dans le genre de la baston en 3D, chaque série a ses originalités: Tekken et ses 10 Hits Combos, SoulCalibur et ses armes, Toshinden et ses coups spéciaux, Virtua Fighter et son souci du détail dans les mouvements... La particularité des Dead or Alive se situe dans le système de contres. En effectuant une simple manipulation, vous pouvez tenter d'attraper votre adversaire lorsqu'il vous frappe, ce qui permet d'annuler son coup, et surtout de

contre-attaquer. Ces contres sont donc au cœur du système de combat, et vous devrez rapidement apprendre à les utiliser si vous voulez finir le jeu ou battre vos amis.

Des modes variés

DoA2 offre pas moins de sept modes de jeu différents. Vous pourrez finir le mode Story pour affronter le boss de fin, un horrible "tengu" (un génie maléfique japonais). Si vous choisissez le Time Attack, vous devrez battre tous les personnages le plus rapidement possible. Le mode

Versus vous permet de vous mesurer à un ami, et le Survival vous propose d'affronter des ennemis qui reviennent à l'infini, le but du jeu étant de tenir le plus longtemps... N'oublions pas le mode Team, qui permet de constituer des équipes de plusieurs joueurs, les combattants alternant dès que l'un d'entre eux se fait battre. Enfin, le mode le plus intéressant est le Tag Battle. Les combats se déroulent entre équipes de deux personnes, et permettent de jouer avec trois amis, chacun dirigeant un joueur. Les combats se font à un contre un, mais vous pouvez alterner avec votre équipier à tout moment. Enfin, l'Entraînement vous permettra de vous perfectionner et d'améliorer votre technique.

Les jeunes combattantes de DoA2 n'ont aucun complexe à vous faire admirer leur culotte à chaque coup de pied... quand un jeu de baston avec des Ecossais, pour faire plaisir aux filles?



Un game-play exceptionnel

Une fois que vous entrez dans les combats, rien ne va plus. Le jeu est très rapide, et vous enchaînez les coups à une vitesse hallucinante. DoA2, tout comme SoulCalibur, a l'avantage d'être un jeu à la prise en main rapide. Pas besoin d'apprendre des combinaisons compliquées pour réaliser de superbes Combos, la console se charge de tout. Les mouvements s'enchaînent avec une fluidité remarquable, et leur diversité est incroyable. Le plus impressionnant dans le jeu, ce sont les projections. Suivant votre position par rapport à l'adversaire et au décor, vous pourrez, en effectuant une projection, assister à des dizaines de mouvements différents.

AVIS OUI, MAIS...

Je dois avouer que ce deuxième volet ne m'a pas fait sauter au plafond. Le jeu est ultra rapide et vraiment joli, mais quelques petits défauts me gênent. Sur DC, le jeu semble ralentir à certains moments (mélange de scènes à 30 images seconde et d'autres à 60), et sur PS2 les graphismes ne sont pas aussi fins que sur DC (à cause du scintillement). Je sais que je pinaille, mais vu la qualité graphique de SoulCalibur ou de Tekken Tag Tournament, on devient exigeant. Quoi qu'il en soit, DoA2 offre un game-play unique et devrait ravir les amoureux de baston.

CHEUB



DES ARÈNES GIGANTESQUES

Ce sont les arènes qui donnent au jeu son cachet. Non seulement elles sont souvent très grandes et de géométrie variable, mais en plus, presque tous les niveaux

contiennent des arènes cachées. Pour y accéder, vous devez projeter l'adversaire contre certaines parties du décor. Petite démonstration...



Dans le niveau de la cathédrale, il est possible d'envoyer l'ennemi à travers l'un des vitraux.



Vous verrez alors une petite scène montrant votre ennemi tomber à un niveau inférieur, chute qui lui infligera par ailleurs des dégâts supplémentaires.



Et voilà, vous vous retrouvez dans une grande cour, et le combat continue.

Des arènes à plusieurs niveaux

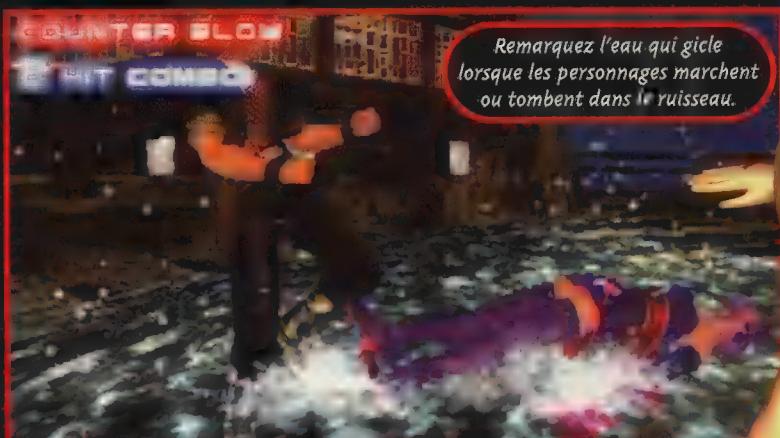
Si vous avez déjà joué à Dead or Alive premier du nom, vous vous souvenez sûrement des coups qui envoyait l'adversaire détruire le décor lorsque vous

infligiez le coup fatal. Eh bien, DoA2 conserve ce concept de base. En effectuant un coup puissant, vous pourrez projeter l'adversaire au travers du décor ou dans le vide pour l'envoyer... dans une nouvelle arène! En effet, chaque niveau est

composé de plusieurs arènes de combat. Par exemple, vous commencerez votre combat en haut d'une ville bâtie sur une montagne, et vous pourrez rejoindre une seconde arène à un niveau inférieur en jetant votre adversaire dans le vide.



Lorsque vous jouez en mode Team Battle, vous pouvez changer de personnage quand bon vous semble. Vous commencez donc un Combo avec un perso, et vous le finissez avec son partenaire.



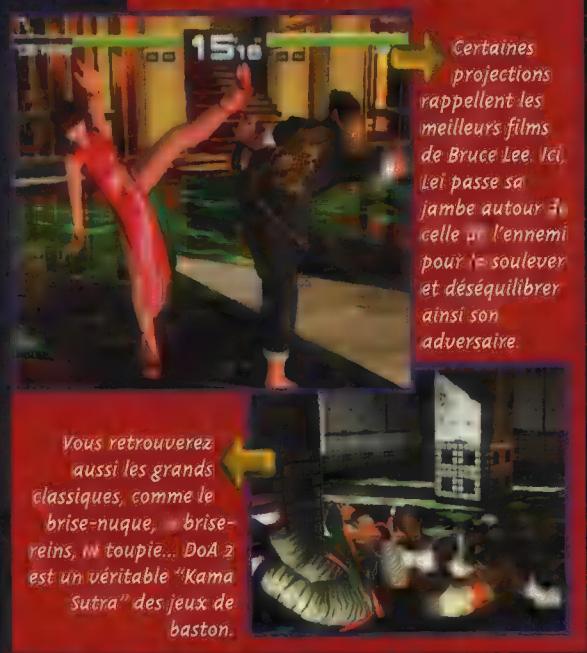
Remarquez l'eau qui gicle lorsque les personnages marchent ou tombent dans le ruisseau.

MILLE ET UNE PROJECTIONS

On vous l'a dit, les projections de Dead or Alive sont d'une diversité incroyable. Que vous soyez face ou dos à l'ennemi, que vous soyez proche ou loin d'un élément du décor : chaque projection aura une animation particulière. Si vous aimez sortir de la routine, vous allez être ravi!



Exemple parfait de l'interaction entre les personnages et le décor : lorsque Kasumi attrape l'ennemi et qu'un pilier ou un mur se trouve derrière, elle prendra appui dessus.



Certaines projections rappellent les meilleurs films de Bruce Lee. Ici, Lei passe sa jambe autour celle de l'ennemi pour l'lever et déséquilibrer ainsi son adversaire.

AVIS OUI!

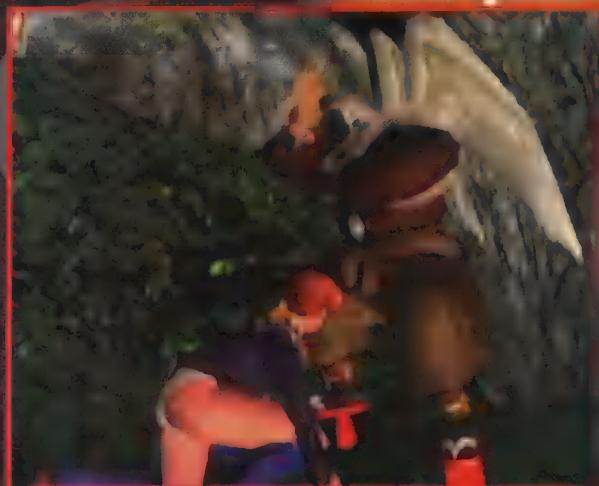
J'estime qu'aucun jeu de baston correct n'était sorti depuis SoulCalibur. Mais Dead or Alive 2 va enfin reprendre le flambeau d'un jeu exploitant correctement une nouvelle console. Le graphisme et les détails des personnages assurent un max et la vitesse d'exécution des mouvements constitue un vrai point fort. De plus, les décolletés et la lingerie bien visible des héroïnes ajoutent une certaine ambiance. Le seul problème est qu'il n'existe pas la moindre option cachée à débloquer. Ce qui en fait un titre sans surprise.

ARIOCH

DEAD OR ALIVE 2



Que ce soit en cow-boy ou en hells angel, Bass a vraiment classe!



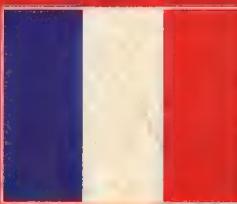
Le boss fin, un tengu, est gigantesque. Il est naturellement très fort, et peut voler ou vous envoyer une tornade à la figure.



Les effets spéciaux lumineux sont particulièrement réussis.



Le pauvre Lei s'est fait contrer par Hayabusa. Le ninja a arrêté net le coup de pied et n'aura aucun scrupule à se venger.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TECMO
- Éditeur : ACCLAIM
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS (2 SIMULTANÉMENT)

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : VM (DC) 216 KB (PS2)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Rien de spécial, juste quelques scènes de combat qui vous aguicheront.

50%

GRAPHISMES

Les textures des perso sont superbes, et certains décors absolument divins.

94%

ANIMATION

Fluidité nickel. Par contre, on remarque de temps à autre quelques bogues 3D.

93%

MUSIQUE

Très bonne, elle convient parfaitement à ce type de jeu.

90%

BRUITAGES

Les coups, les chocs et les digits vocales sont très bons.

94%

DUREE DE VIE

Seul, quelques dizaines d'heures pour le finir. A plusieurs, quasi infinie.

92%

JOUABILITE

Prise en main exceptionnelle. Les coups sortent sans difficulté. Un vrai régal.

94%

INTERET

Rapide, beau et efficace, DoA2 devrait faire le bonheur de tous les joueurs, même s'il ne détrône pas SoulCalibur. Seul regret : pas assez de personnages.

92%



DoA 2 VS DoA 2

Dead or Alive 2 arrive presque en même temps sur Dreamcast en Europe et sur PS2 au Japon. Il était donc impossible de ne pas comparer ces deux versions. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des différences entre les deux versions, photos à l'appui.

Les plus grosses différences entre DoA2 Dreamcast et PS2 résident dans les graphismes. Concernant le visuel des personnages, les deux versions sont au coude à coude. Néanmoins, on remarquera que la version PS2 propose plus de costumes différents pour les personnages. En ce qui concerne les décors, chaque version a sa spécificité. La version PS2 a l'avantage de posséder plus d'arènes de combat (14 contre 10 pour la version DC). De plus, les effets spéciaux sont plus nombreux dans la version PS2: brouillard dans le niveau de la neige, lumière clignotante dans le niveau du laboratoire... Par contre, la version PS2 rencontre quelques problèmes, tels que le scintillement (pas vraiment gênant, mais bien présent), ou les textures blanches (voyez les photos y faisant référence). La version Dreamcast n'est affligée d'aucun bogue d'affichage, et certains décors bénéficient d'effets spéciaux inexistant dans la version PS2. Pour l'animation des personnages, aucun changement entre les deux versions: mêmes mouvements et même vitesse d'exécution. L'autre grande différence tient à l'esprit arcade de la version DC (presque tout est accessible dès le début), alors que la version PS2 possède un esprit plus "console" (vous devez finir le jeu plusieurs fois avant de découvrir de nouveaux costumes). Alors, DC ou PS2? Faites votre choix...

PLAYSTATION 2



Désidément la PS2 est fâchée avec les graphismes. Après les problèmes de scintillement, d'entrelacement et d'antialiasing, voici celui des textures blanches. Ce phénomène se déclare lorsque de nouvelles parties du



Voici ce que les possesseurs de Dreamcast ne verront pas: une nouvelle arène.

Alors que sur PS2 il vous suffit d'envoyer l'ennemi

DREAMCAST



décor qui ne sont pas encore texturées s'affichent. Il est sûrement dû à la petite mémoire vidéo de la console... Naturellement, la Dreamcast ne rencontre absolument aucun de ces problèmes.



brisé les fenêtres pour atterrir dans un magnifique décor souterrain, sur Dreamcast, ces mêmes fenêtres sont incassables.



Rien d'extraordinaire sur les perso, si ce n'est que quelques détails ont parfois été modifiés



d'une version à l'autre. Ici, c'est la position de la dague sur la ceinture de Leon.



Pour les effets spéciaux, chaque version a ses plus. Dans la version PS2, le niveau de la neige offre un brouillard et un effet de vent assez



sympas. La version DC vous proposera de jouer à Marylin Monroe dans le niveau du laboratoire, ou un courant d'air s'échappe des grilles au sol.



CHACUN SON POINT DE VUE

Le nombre de modes proposés est particulièrement conséquent. Il est donc possible de choisir son style de jeu. Chaque pilote a son mode de jeu pour trouver son bonheur parmi les six premières disponibilités. La vue du cockpit n'est cependant pas accessible en mode Arcade.



F1 Racing CHAMPIONSHIP

De la F1 sur Playstation ! Cela faisait longtemps... Ce mois-ci, c'est Ubi Soft qui, avec son F1 Racing Championship, tente de faire l'intérieur au F1 2000 d'EA. Cependant, une seule écurie lèvera la coupe...

Licencée FIA officielle en poche, les développeurs d'Ubi ont pu axer leur jeu sur la saison de F1 1999. Tous les pilotes et leurs écuries respectives répondent donc à l'appel, ainsi que l'ensemble des circuits où se sont déroulées les épreuves du Championnat du monde de l'année dernière. Chaque courbe, chaque dénivelé et chaque bac à sable qu'ont traversés Alesi et ses collègues ont été reproduits avec le plus d'exactitude possible. Il en va de même pour la majorité des règles de ce sport, comme par exemple les pénalités ou les arrêts aux stands.

De la F1 à la carte

Pour varier les plaisirs, le jeu propose deux modes différents : Arcade et Simulation. Ainsi, en mode Arcade, il sera possible d'effectuer des tours de piste

sans se prendre la tête avec les réglages ou le pilotage. Tandis que les perfectionnistes et les adeptes de la trajectoire millimétrée, accompagnée du freinage bien dosé, pourront opter pour le mode Simulation.

Une foule d'options

Ce dernier propose une foule d'options permettant de corser la difficulté et le niveau de réalisme du pilotage. Par exemple, la résistance aux chocs du véhicule peut se paramétrier, ainsi que l'assistance au freinage, le nombre de tours ou la météo... Une option, qui influe énormément sur le pilotage, permet de choisir le comportement de la voiture, réaliste ou non. Les deux modes de jeu proposent cependant les mêmes types de compétition : course simple, duel, et championnat complet.

Au volant des bolides, l'impression de vitesse est particulièrement bien retracée, et ce en dépit d'une animation un peu saccadée. A la moindre pression sur l'accélérateur, la voiture bondit en avant, et les freins surprennent (un peu trop) de par leur puissance. La voiture est facile à diriger, mais lorsque l'on opte pour le mode Simulation réaliste, il est plus délicat d'aller chercher le leader.

Rien d'impressionnant

Côté graphismes, rien d'impressionnant malheureusement, mais l'ensemble reste d'un niveau très correct. Un peu plus de finesse aurait été le bienvenu dans ce monde de brutes. La bande sonore est assez complète, avec un son de moteur excellent et des bruitages assez complets. Au final, F1 Racing Championship s'avère divertissant, avec un pilotage moins rigoureux que F1 2000, mais un visuel légèrement un ton en dessous. Les adeptes du genre assouviront sans problème leur passion...

AVIS / OUI, MAIS...

J'apprécie F1 Racing Championship pour sa polyvalence et la bonne impression de vitesse qu'il procure. Passer de courses Arcade (au pilotage simple et instinctif), à des courses Simulation (plus techniques), est très agréable. Dommage que l'animation soit un peu saccadée, et que, sous la pluie, un effet de flou gênant apparaisse. Le F1 2000 d'EA s'avère mieux réalisé sur ce point. Mais bon, les modes de jeu, la licence officielle, le bruit des moteurs, et un prix de vente aux alentours de 220 balles satisferont les passionnés de F1.

ZANO





En Arcade, les concurrents zigzaguent pour gêner vos dépassements. Chaque virage bien négocié et chaque adversaire dépassé rapportent des points...



L'écran de réglage du véhicule est simple. Des pré-réglages enregistrés permettent de ne pas trop commettre d'erreurs dans la préparation de sa voiture.



Un mode Ecole de pilotage permet de se familiariser avec les distances de freinage et le comportement général du bolide.



En mode à joueurs, il faut franchir des checkpoints dans les temps pour poursuivre le duel.



Le passage à pleine vitesse dans le tunnel de Monaco fait partie des moments forts de ce circuit.



Les pneus fument lors des freinages appuyés ainsi qu'à l'accélération.

AVIS OUI, MAIS...

Encore un jeu de F1 dans nos bacs. C'est sûr, F1 Racing Championship fait partie des bons. Mais un détail me chiffonne. Les freins sont beaucoup trop "efficaces". La distance de freinage est impressionnante. Deux mètres suffisent pour stopper une Formule 1 filant à pleine vitesse, à la sortie d'une ligne droite...

Heureusement, pour apprendre le moment précis où freiner et accélérer, il y a le mode Ecole.

De cette façon, vous pourrez maîtriser plus facilement le tracé des circuits et les trajectoires idéales.

GIA



Des flammes sortent des pots d'échappement lorsqu'on rétrograde brutalement. Elles sont accompagnées d'une petite détonation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS



- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION

Une petite séquence d'intro. Menus simples et fonctionnels.

GRAPHISMES

Un manque de finesse flagrant. Mais, la modélisation et les reflets sont bien faits.

ANIMATION

La route défile très vite, mais l'ensemble est un peu saccadé.

MUSIQUE

Discrete en mode Arcade, inexiste en mode Simulation... Place aux moteurs.

BRUITAGES

Bruits de foule des gradins, pneus qui crissent, moteurs réalistes. Presque tout...

DUREE DE VIE

Deux modes, des tas d'options, un championnat complet. De quoi faire.

JOUABILITE

A moins de piloter en mode réaliste, la voiture se manie très facilement.

INTERET

Très fun à jouer, F1 RC procure de bonnes sensations pad en main. Un visuel plus soigné aurait été appréciable.

85%

EVOLUTION THE WORLD OF A GAD DEVICE

EVOLUTION
A notre grand regret, le genre RPG est pour l'instant peu représenté sur Dreamcast, surtout en Europe. A l'heure où Evolution 2 sort au Japon, nous accueillons le premier volet de la série...
Histoire de patienter attendant des titres comme Grandia 2 ou Phantasy Star Online...

ATTAQUES SPÉCIALES

Les ennemis usent de divers stratagèmes pour vous terrasser. Ils peuvent, par exemple, vous paralyser, vous endormir, vous pomper votre mana ou vous empoisonner ; somme toute, des attaques classiques. Mais ce sont elles qui vous obligent à diversifier votre stratégie et à mettre en contribution les pouvoirs guérisseurs de Linear...



insecte aborde votre hé pour ne plus utiliser ensuite vos pouvoirs magiques.



Cet ennemi attire dans son rayon pour vous frapper sa guise. Une attaque difficile à parer.



La pigure animal est venimeuse. Votre personnage perdra la vie si l'il n'est pas soigné.

Tout commence dans un village du nom de Pannam. Il faut discuter avec les habitants, s'équiper en potions et en armes, et obtenir une autorisation d'inspecter des ruines. Evolution est un RPG assez classique, mais l'aventure peut s'apparenter quelquefois à un donjon-RPG. En effet, les lieux que vont devoir explorer vos personnages, Mag, Linear et quelques invités surprises, sont composés de plusieurs étages. Plus vous progressez dans l'aventure, et plus ceux-ci seront vastes et complexes...

Des ennemis visibles

Dans les donjons, les ennemis sont visibles. Ce qui évite bien des surprises, et permet même d'avoir l'avantage au début du combat. En effet, en attaquant l'ennemi par-derrière, vous aurez "l'initiative", c'est-à-dire que c'est vous qui engagerez les hostilités. Dans le cas contraire, c'est le ou les bestiole(s) qui frapperont les premières et, en cas d'empoisonnement ou de paralysie, les choses peuvent donc rapidement se compliquer... Les aptitudes des personnages ne créeront aucune surprise aux habitués du genre : Mag possède diverses aptitudes d'attaque et de magie, tandis que Linear est reine dans l'art de soigner ses compagnons. Les autres aventuriers qui se joindront à vous auront des capacités bien spécifiques. Par exemple, Chain peut porter des attaques sur des ennemis dispersés dans une pièce, et Gre fait mouche quasiment à chaque fois avec son fusil.

Il y a peu de phases de réflexion pour varier l'aventure... Mis à part l'exploration des donjons et les séquences de dialogues dans le village, il ne se passe pas grand-chose. L'exploration des ruines est facilitée par un plan toujours présent affichant la position des ennemis, des trésors et des pièges. D'autre part, le village, assez petit, diminue considérablement le temps de recherche d'infos et de compagnons.

Battre les boss...

La difficulté principale de ce titre consiste donc à battre les boss en fin de donjon ; ce qui se fait en élevant le niveau d'aptitudes des héros. Une contrainte qui vous oblige à enchaîner et à répéter au maximum les combats, et donc à explorer chaque étage pour y découvrir items et armements utiles. Au final, le jeu se révèle donc très répétitif et se limite à des allers et retours entre les diverses ruines...

Comme d'habitude sur la console de Sega, le visuel est clean, lisse et précis. Mais, bon, les décors se révèlent à la longue assez simplistes et peu variés. Les donjons sont composés essentiellement de longs couloirs et de pièces vides, et il faut souvent traverser une dizaine d'étages avant que les couleurs et les lumières ne changent. La bande sonore ressemble à s'y méprendre à celle d'un Final Fantasy, et les bruitages surprennent tellement ils sont rares...

... inlassablement

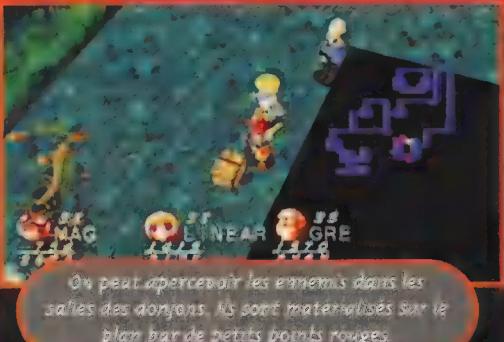
Vous l'aurez compris, cet Evolution n'apporte rien de nouveau au genre. La réalisation est correcte, mais le manque d'originalité et surtout, la sensation de répéter inlassablement les mêmes actions de donjon en donjon en diminuent rapidement l'intérêt et le plaisir...

AVIS NON, MAIS...

Evolution est décevant au bout de quelques heures de jeu à peine. On ne fait rien d'autre que bavarder dans le village et courir dans les couloirs de donjons de vingt étages. Les combats deviennent vite répétitifs et l'aventure manque cruellement de rebondissements. Ce ne sont pas les graphismes tout mignons et l'ergonomie des différents menus qui y changeront quelque chose : on s'ennuie grave. La seule raison d'y jouer est qu'il n'y a, actuellement, pas grand-chose d'autre à se mettre sous la dent sur Dreamcast.

ZANO





AVIS : OUI, MAIS...

Si vous aimez les jeux de rôles et que vous n'avez qu'une Dreamcast, Evolution semble être un bon achat. Doté d'une réalisation correcte (mais loin d'être exceptionnelle), ce donjon-RPG vous permettra de vous amuser quelques heures dans une ambiance bon enfant. Mais prenez garde ! Si vous êtes un fan des Final ou autres grands classiques, et si les donjons-RPG vous sont inconnus, vous risquez vite d'être déçu. A réserver aux joueurs avertis.

CHEUB

SPÉCIAL N° 100

L'aventure commence en 1980 sur Atari 2600 avec *Adventure*. Par la suite, deux genres se distinguent qui ont chacun leurs adeptes : les RPG action à la *Zelda* et les RPG purs et durs à la *Final Fantasy*...

1980



ADVENTURE ATARI 2600

1982



VENTURE COLECOVISION

1986



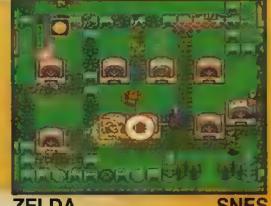
ULTIMA II NES

1987



ZELDA NES

1991



ZELDA SNES

1998



ZELDA 64 NINTENDO 64

1999



FINAL FANTASY VIII PS

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ESP
- Editeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRÉSENTATION

90%
Une jolie séquence d'intro. Les menus et les options de combat sont clairs.

GRAPHISMES

87%
Très clean, pas l'ombre d'un pixel. Mais l'ensemble se révèle simpliste à la longue.

ANIMATION

89%
Les caméras bougent bien, et les effets de lumière lors des magies sont sympas.

MUSIQUE

86%
L'ambiance générale est très Final, donc très bien adaptée au genre...

BRUITAGES

75%
Très discrets. Des dialogues parlés auraient été les bienvenus.

DUREE DE VIE

85%
Visiter les donjons occupe un moment, mais l'aventure devient vite répétitive.

JOUABILITE

88%
Les caméras sont parfois délicates à gérer. Sinon, le reste est très simple.

INTERET

80%
La réalisation est correcte, sans plus, et l'aventure s'avère vite lassante... De quoi patienter en attendant les "gros" RPG.

MICHELIN RALLY MASTERS

RACE OF CHAMPIONS

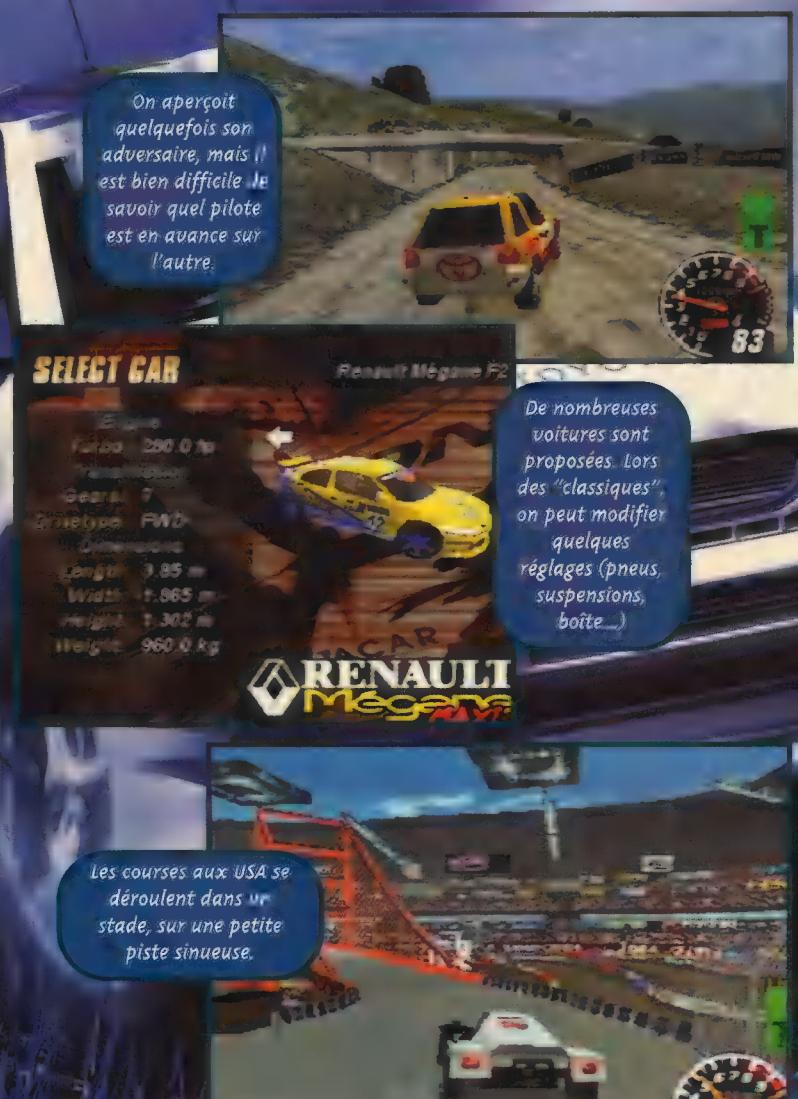
L'imagination et la créativité des éditeurs nous étonneront toujours... Pas moins de trois jeux de caisses sur Playstation, ce mois-ci, dont ce nouveau Rally Masters destiné aux adeptes des pistes boueuses. Cependant, avec des références comme V-Rally ou Colin McRae, ce n'est pas gagné d'avance pour ce nouveau venu...

Rally Masters propose une alternative aux "spéciales" de rally telles qu'on les rencontre dans les autres titres du genre. En effet, le jeu est axé sur le duel à "armes égales", puisque le joueur et l'ordinateur possèdent toujours la même voiture. Les épreuves se déroulent sur des circuits en boucle. Le vainqueur est celui qui termine la tour le premier. Les deux concurrents s'élancent au même temps, mais sur une portion de circuit différente. Ainsi, grâce aux tracés sinués et bosselés, les deux adversaires ne s'apercevront qu'à certains moments, et comme aucun repère ne permet de savoir lequel est en avance sur l'autre, la pression se fait particulièrement ressentir.

Differents challenges

Toujours autour de ce concept de duel, le joueur peut aussi opter pour des courses plus classiques où les voitures roulent côte à côte, ainsi que pour le mode 2 joueurs. Dans tous les cas, plusieurs types de tracés seront parcourus, des pistes boueuses aux routes de gravier, en passant par les incontournables circuits enneigés... Quel que soit le revêtement, le pilotage est très simulation. Une bonne maîtrise de la glisse et du contre-braquage sera donc nécessaire pour franchir la ligne d'arrivée en tête. Sur le plan de la réalisation, Rally Masters surprend un peu par sa froideur. Les graphismes

sont tristes et dépourvus de finesse. Quant aux divers éléments sonores, il n'y a pas de quoi hurler de joie. Bref, ce titre s'adresse avant tout à ceux qui recherchent un pilotage réaliste et des sensations, et qui seront capables de faire abstraction de l'esthétique générale plutôt décevante.



AVIS OUI, MAIS...

Quand on a vu des titres comme GT ou Colin McRae, Rally Masters peut faire peur. On se demande presque si ce n'est pas un jeu de la première génération Playstation... C'est d'autant plus regrettable que le pilotage est réaliste (mais aisément), et que les sensations sont au rendez-vous. D'autre part, le nombre de challenges à relever et de secrets à découvrir est très important. Terminer le jeu demandera beaucoup de temps (et de patience pendant les chargements interminables et incessants). A réserver aux accros.



ZANO

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: GREMLIN
- Editeur: CANAL+ MULTI
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION

Une séquence vidéo qui présente les pilotes. Des menus tristes.

80%

GRAPHISMES

Très pixelisés, et les décors sont réduits au strict minimum.

75%

ANIMATION

Pas toujours fluide. La sensation de vitesse est bien retranscrite.

87%

MUSIQUE

Des thèmes rythmés mais très discrets.

80%

BRUITAGES

Pas grand-chose, mis à part le bruit de la voiture et les chocs.

78%

DUREE DE VIE

Le nombre d'épreuves et de circuits est conséquent.

88%

JOUABILITE

Les voitures se conduisent facilement.

88%

INTERET

85% pour les fans de rallye pour qui le pilotage et la maniabilité prennent sur le visuel.

75%

TEST DRIVE 6

Dans ce troisième Test Drive, on retrouve les éléments qui ont fait le succès de la série. A savoir, des moulins survitaminés et des flics acharnés, le tout sur fond de musique musclée.

Le joueur dispose au départ d'un capital, qu'il utilisera pour s'offrir son premier bolide et s'inscrire à la première catégorie de compétitions. Avant chaque course, il faut parier de l'argent afin de gonfler son poulain au fil des bons résultats. La première catégorie comporte six épreuves sur quatre pour chacune. Terminer premier au classement général est obligatoire si l'on veut grimper dans la classe supérieure. Mais il faut aussi être courageux dans ses paris pour pouvoir s'offrir un nouveau bolide plus performant. On peut aussi utiliser les fonds récoltés pour modifier certains organes de son bolide, comme le moteur, ou les suspensions...

Des grands noms

Les amateurs de jeux de caisses aiment ça, et les développeurs le savent : la présence de marques prestigieuses comme Aston Martin, Chrysler, Subaru ou Ford (la Mustang, pas la Ka !) augmente considérablement l'intérêt de ce type de jeu. Ainsi, si les premiers véhicules sont un peu poussifs, les catégories suivantes permettent de piloter



Le multijoueur vous invite à effectuer un run dans les plus grandes villes du monde. C'est à Paris qu'il va falloir battre le record...

de véritables monstres mécaniques. Sur une quinzaine de tracés différents, aux décors inspirés de différents pays et villes du monde entier, il faudra faire preuve de dextérité et d'endurance pour s'imposer. Outre le mode Championnat, on peut s'amuser à relever des défis chronométrés sur de longs parcours de plus de cinq minutes. Il est aussi possible de se prendre pour les flics, et de se lancer à la poursuite des concurrents pour leur dresser quelques contredanses. Enfin, le mode Poursuite est là pour jouer

au lièvre et au chasseur, et le mode 2 joueurs permet de se confronter entre amis...

Toujours à fond

Comme d'habitude dans Test Drive, les courses se conduisent de manière approximative. Vous roulez toujours à fond, avec de légers coups de freins pour déraper dans les virages. La réelle difficulté réside dans les tracés toujours originaux et surprenants : on descend des escaliers, on roule sur des échafaudages, de la neige, du sable... La réalisation générale, elle aussi, est un peu approximative. Les décors sont certes variés et fourrés de détails, mais leur manque de finesse est flagrant. L'animation en subit les conséquences. Si l'ensemble défile vite, trop de voitures à l'écran provoquent des ralentissements, voire des saccades. Enfin, la bande sonore mérite que l'on s'y attarde. Huit groupes ont fait don de leurs créations, et l'ensemble est particulièrement péchu.

On a droit au rayon du soleil qui se reflète sur le pare-brise.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITTBULL
- Éditeur : CRYO 2000
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Un film présente les bolides. Des menus simples et tristounets. 82%

GRAPHISMES

Des décors sympas et recherchés, mais l'ensemble reste brouillon. 85%

ANIMATION

Le défilement est rapide, mais trop saccadé. 80%

MUSIQUE

Énergique ! Lunatic Calm, Fear Factory... On aime ou pas. 90%

BRUITAGES

A part les moteurs pas très bien rendus, il n'y a pas grand-chose. 78%

DUREE DE VIE

Aucun problème, il y a de quoi faire. 89%

JOUABILITE

Quelques minutes suffisent pour prendre en main les bolides. 86%

INTERET

Ce Test Drive est bien fun. Dommage, que la réalisation audiovisuelle soit si peu soignée. 82%

AVIS MOUAIS...

On s'amuse un moment avec ce Test Drive 6, mais l'enthousiasme redescend vite. C'est bien beau les belles voitures, mais certains circuits ne permettent pas d'exploiter ce qu'il y a sous le capot. Alors bon, il y a les flics, la circulation, le jour qui se lève... Des bonnes choses, quoi ! Mais on ne prend pas vraiment plaisir pad en main. Le manque de précision des graphismes se révèle vite gênant pour appréhender le relief et le tracé des circuits. De surcroît, l'absence de bruitages et d'effets visuels rend les compétitions monotones.

ZANO

Les passages dans les tunnels ou sur les ponts sont nombreux.

5
50%

COUP DE ZOOM

L'arme la plus utile est sans aucun doute le fusil sniper de Kurt. Il permet d'effectuer des zooms impressionnantes afin d'obtenir une précision de tir inégalée. Voici d'ailleurs comment se débarrasser du premier boss.



Le premier boss est d'une taille honnête. Cependant, pas de panique...



Prenez le fusil de sniper et regardez au centre du boss. Visez les boules de couleur bleue.



Le véritable boss est en fait ce petit extraterrestre qui contrôle un gigantesque robot. Tirez-lui dans la tête.



L'extraterrestre va alors sortir du robot pour un combat à armes égales. Bougez sans jamais cesser de tirer.

La suite de MDK, un shoot'em up sorti fin 1997 sur Playstation et PC, arrive enfin sur Dreamcast. Le principe reste le même : on évolue dans d'immenses niveaux en tirant sur tout ce qui bouge, de nouveaux personnages ont fait leur apparition... Et, avec eux, une bonne dose d'humour.



Encore une fois, l'avenir de l'humanité est entre vos mains. Encore une fois, les extraterrestres ont décidé d'envahir la Terre. Encore une fois, c'est à vous que l'on fait appeler pour faire le ménage. Normal, c'est vous le meilleur. MDK 2 est un shoot'em up tout en 3D dans lequel vous dirigez alternativement trois personnages. Chacun dispose de caractéristiques qui lui sont propres. On débute à partie avec Kurt, que l'on dirigeait déjà dans le premier épisode. Kurt dispose d'une arme équipée d'un zoom qui permet de grossir jusqu'à 70 fois les objets. Autant dire que rien ne lui échappe. Par la suite, c'est Max, un chien, que vous allez incarner. Aussi étonnant que cela puisse paraître, ce chien possède 6 pattes, ce qui lui laisse la possibilité de tenir en "pattes" 4 armes simultanément. Libre à vous de laisser alors vos instincts les plus sauvages et les plus destructeurs prendre le dessus. Enfin, dernier personnage de cette liste, le professeur Hawkins. Derrière son âge avancé se cache en fait un génie, capable de construire n'importe quelle arme avec n'importe quoi. A ses côtés, MacGyver c'est un peu comme Garcimore.



Pour être certain de se débarrasser des ennemis, faites comme dans le vieux jeu Gauntlet : explosez les générateurs de monstres.

AVIS, OUI, MAIS...

MDK2 est un bon shoot, bourré d'idées intéressantes. Le fusil de sniper, par exemple, déjà présent dans le premier épisode, gagne désormais en puissance et en finesse (Dreamcast oblige). Les nouveaux perso relancent l'intérêt du jeu. Seul problème, et de taille : la jouabilité ! Elle est mal pensée. Si mal pensée d'ailleurs, que lorsqu'on se trouve face à un événement inattendu, on a tendance à perdre les pédales. Le personnage lève alors la tête au lieu d'avancer, ou la baisse au lieu de reculer. Une prise en main laborieuse donc, pour rester poli.



NIICO

SPÉCIAL N° 100

Les jeux d'actions n'ont pas toujours été ce qu'ils sont actuellement. Autrefois, pas de 3D temps réel, juste du temps réel. Tout commence en 1982 avec Commando sur Atari 2600, à couleurs et des cubes à gogo, pour arriver à Half Life Dreamcast...



COMMANDO ATARI 2600



IKARI WARRIOR NES



WOLFENSTEIN 3D

MDK2



Max, le chien à six pattes, peut s'équiper de 4 armes simultanément. Autant dire qu'il va y avoir du grabuge.

AVIS OUI, MAIS...

C'est bien joli d'avoir des adaptations de jeux PC faciles sur Dreamcast. Encore faut-il avoir les bons accessoires pour y jouer correctement. Sur PC, la stratégie en temps réel et le Doom-like dominent. Or, ces jeux se jouent mieux à la souris. L'ergonomie et la précision sont bien meilleures. Justement, MDK2 fait partie de ces jeux excellents sur PC, mais capricieux sur console. Il aurait pu être génial mais le maniement bizarre au pad empêche de l'apprécier à sa juste valeur. Alors, quand est-ce que Sega sort une vraie souris ?

GIA

Certains adversaires vous poseront gros problèmes si vous les affrontez au corps à corps. Préférez le combat à distance.



Ici un gadget qui n'en est pas un: vous venez de prendre un coup dans la tronche, et vous perdez des points d'énergie.

1997

2000



GUAR

DOOM

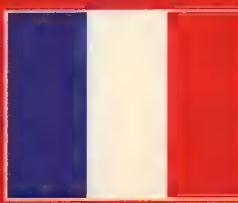
PS

QUAKE

SATURN

HALF LIFE

DC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIOWARE
- Éditeur : INTERPLAY
- SHOOT'EM UP 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES DÉLICAT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION

De nombreuses séquences cinématiques viennent ponctuer la fin des niveaux.

85%

GRAPHISMES

La Dreamcast au meilleur de sa forme : finesse, nombreuses textures...

92%

ANIMATION

A l'image des graphismes : magnifique. Souple et fluide.

92%

MUSIQUE

Les thèmes sont variés et rythment parfaitement l'action.

89%

BRUITAGES

Leur qualité est correcte. On aurait aimé en entendre encore plus.

85%

DUREE DE VIE

9 niveaux bourrés d'ennemis et d'action. La difficulté est au rendez-vous.

89%

JOUABILITE

La prise en main est catastrophique. On galère pour contrôler son personnage.

50%

INTERET

MDK2 est un bon shoot'em up : graphismes soignés et ambiance superbe. Dommage que la jouabilité soit si mauvaise.

88%

MICRO MANIACS

NOUVEAUTÉS

Avec leurs pieds, les personnages peuvent effectuer des mouvements différents des voiturettes de Micro Machines. De plus, quelques petites épreuves amusantes et originales ont été ajoutées, comme par exemple une course à dos d'abeille, ou une compétition de skate dans un enchevêtrement de gouttières rouillées... Le jeu est par conséquent plus varié, et quelquefois plus surprenant que son prédecesseur.



Il faut parfois grimper le long d'un grillage en utilisant le bouton de saut plusieurs fois à la suite.



lors de la course à dos d'abeille, l'impression d'altitude est particulièrement réussie.



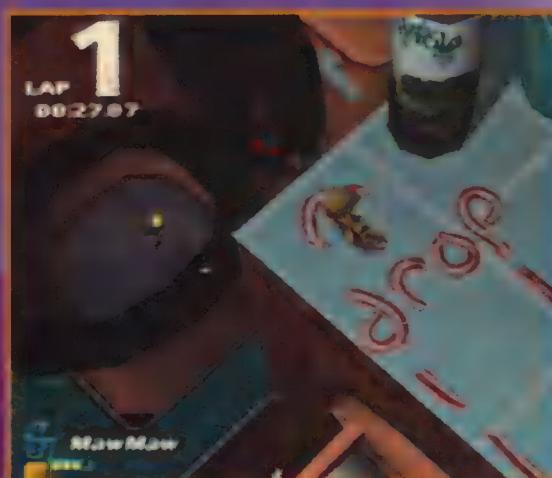
Le tracé d'un circuit vous oblige à sauter dans une console. Le perso doit alors traverser plusieurs amas d'astéroïdes pour poursuivre la course.

Ceux qui ont joué au Micro Machines 64 Turbo ou PS ne seront pas déroutés. Mis à part le fait que ce ne sont plus des voitures mais des bonshommes que l'on dirige, presque rien n'a changé. Nos furieux du jogging traversent toutes les pièces de la maison en passant de temps à autre par l'évier ou par la cuvette des toilettes... Lorsqu'ils mettent le nez dehors, c'est pour labourer le gazon ou érafler la peinture de la voiture. Au total, 32 tracés différents sont proposés, plus quelques circuits secrets qui seront débloqués en gagnant les quatre courses de chaque niveau.

Aptitudes spéciales

Il y a huit perso différents, plus quelques-uns cachés... Chacun possède des aptitudes qui lui sont propres (vitesse et

adhérence), mais en règle générale tous se valent. Ce sont leurs deux pouvoirs qui créent la principale différence : certains peuvent attaquer un concurrent placé devant, d'autres peuvent s'en prendre aux poursuivants. Ainsi, il sera par exemple possible d'électrifier un adversaire, de le faire tomber dans un trou noir, de le croquer, ou bien de placer des mines sur la piste... Les personnages peuvent faire évoluer leurs attaques au fil du jeu. En remportant des victoires, ils augmenteront leur pouvoir de nuisance. Le système de Power Up est toujours là, mais il sert maintenant à déclencher les attaques. En effet, les personnages collectent des petites billes blanches dispersées ça et là sur le circuit, et peuvent ainsi se servir de leurs pouvoirs.



Il faut sauter dans la cuvette des toilettes, et vous ressortez curieusement dans la baignoire.

Les équipes de Codemasters miniaturisent tout ! Après les délirantes Micro Machines, ce sont maintenant des petits êtres imaginaires qui gambadent sur la Playstation. Avec Micro Maniacs, les amateurs du genre vont être aux anges et le Multitap va reprendre du service...

Multijoueur

Si un championnat complet est proposé en solo, l'intérêt principal de Micro Maniacs reste, comme ses prédecesseurs, le mode Multijoueur. Jusqu'à huit participants peuvent se confronter sur l'ensemble des circuits. Les différentes attaques et les tracés originaux, parsemés d'obstacles et de pièges en tout genre, pimentent allégrement les courses. Côté graphique, l'ensemble est proche du précédent volet, mais avec plus de finesse et plus de relief. La bande sonore est également améliorée. Les musiques sont rythmées et agréables, et le bruit des pas des coureurs varie selon le revêtement. Au final, Micro Maniacs est la digne suite de Micro Machines, fun et convivial. Un incontournable pour tous les fans du multijoueur...

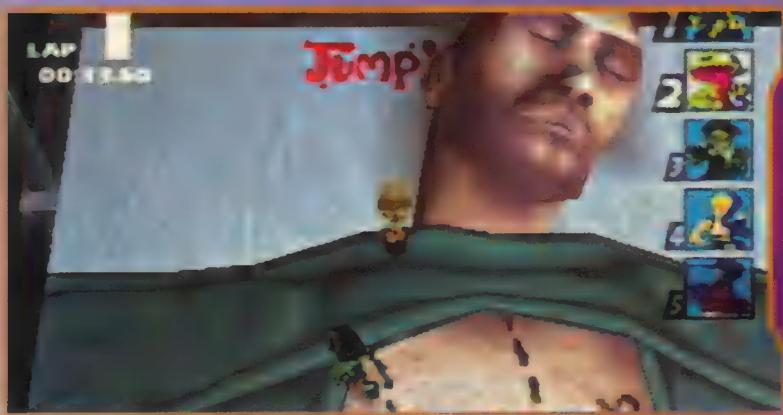
AVIS OUI, MAIS...

J'ai passé de nombreuses heures avec les potes sur Micro Machines V3, la bataille va reprendre de plus belle avec ce Micro Maniacs... D'un autre côté, en solitaire, le jeu ne m'attire toujours pas, et je trouvais les Power Up plus amusants sur l'ancienne version (souvenez-vous des marteaux). Mais bon, il faut reconnaître que quelques améliorations ont été apportées, notamment aux plans visuel et sonore, et que la qualité globale est de haut niveau. Alors, comme son prédecesseur, Micro Maniacs plaira aux adeptes. Les réticents n'accrocheront toujours pas...

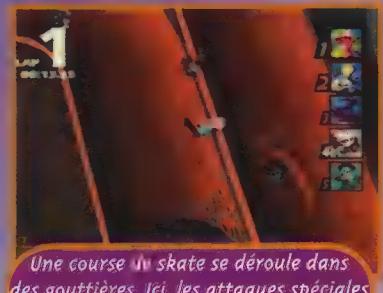


ZANO

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS



Une compétition se déroule dans un bloc opératoire... Au programme, slide long de perfusion et course poursuite entre les instruments du chirurgien.



Une course de skate se déroule dans des gouttières. Ici, les attaques spéciales ne peuvent pas être utilisées.



Il faut souvent éviter des obstacles en sautant.



En gagnant quatre courses d'un niveau, on débloque un circuit ou un personnage caché...



C'est en récupérant les petites billes blanches que l'on peut déclencher les attaques spéciales.



Avec sa longue langue, Mawmaw peut gober le personnage qui le devance...

AVIS OUI !

Je l'aurai attendue cette suite de Micro Machines. Il faut bien reconnaître que le premier du nom était le meilleur jeu multijoueur de PS. Quelle éclate ! Le principe a été remanié et de nombreuses nouveautés viennent enrichir un concept déjà excellent : rapidité, jouabilité, fun et graphismes agréables. De plus, les changements rendent le jeu solo plus intéressant avec un remaniement de la gestion des bonus et de nouveaux véhicules (abeilles, skateboards, etc.). Micro Maniacs c'est d'la bombe j'te dis !

SWITCH



SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 à 2,23) F/MIN



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- MICRO COURSE
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

86%

Une intro sympa mais qui manque de pêche. Les menus sont stylés et simples.

GRAPHISMES

89%

L'ensemble est fin, coloré, et la 3D est particulièrement réussie.

ANIMATION

88%

Un peu moins rapide que Micro Machines, mais les angles de caméra sont meilleurs.

MUSIQUE

85%

Rien d'affolant, mais les thèmes sont sympas et rythmés.

BRUITAGES

88%

Les perso poussent des cris et le bruit des pas diffère selon le revêtement.

DUREE DE VIE

89%

32 courses, des secrets, un mode Multijoueur ultra fun. De quoi faire...

JOUABILITE

88%

Comme pour Micro Machines, la maniabilité est délicate... Il faudra s'adapter.

INTERET

88%

Pas très exaltant en solo, Micro Maniacs est fait, comme son aîné, pour le Multijoueur. Incontournable pour les fans du genre.

RESIDENT EVIL 2

Resident Evil 2 fait la tournée des consoles. Cette conversion sur Dreamcast se devait d'apporter son lot d'améliorations à ce titre archi-célèbre. Qu'en est-il ?

Au programme, Claire et Leon s'acquittent comme d'habitude de zombies à flinguer et d'énigmes à résoudre. Mais, visuellement, le soin du détail et la finesse des décors et des personnages semblent atteindre leur sommet pour un jeu qui ne date pas

d'hier. Par contre, le temps de chargement entre les portes et les escaliers s'avère toujours aussi long. La tendance actuelle étant au prêt-à-jouer, les options et bonus sont facilement déblocables ou déjà accessibles. Le mode arrangé Rookie vous

DU SOL AU PLAFOND

Pour finir le jeu en modes Normal et Expert, il faut économiser ses munitions, car la résistance des créatures augmente. Le ménage au gun se fait dans les pièces à explorer et dans les principaux couloirs. Autrement, esquez les monstres sans tirer. Bien sûr, réservez votre meilleure arme, chargée à bloc, pour les boss, quitte à jouer du couteau sur les zombies bas de gamme.



En début de jeu, fuyez comme la peste les patrouilles de zombies



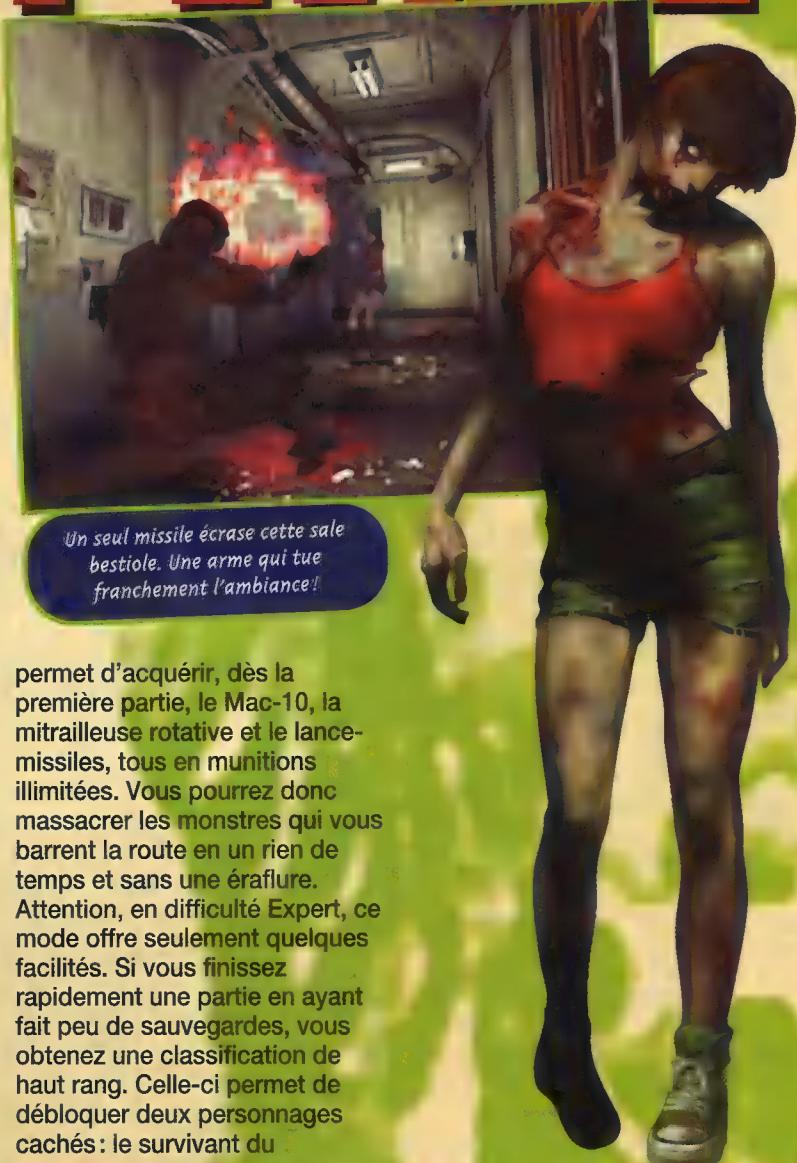
Les corbeaux deviennent rapidement agressifs et difficiles à éviter



Le fusil à pompe permet de toucher plusieurs adversaires d'un seul coup



Quand on veut passer, il ne faut pas hésiter à rependre les murs en rouge.



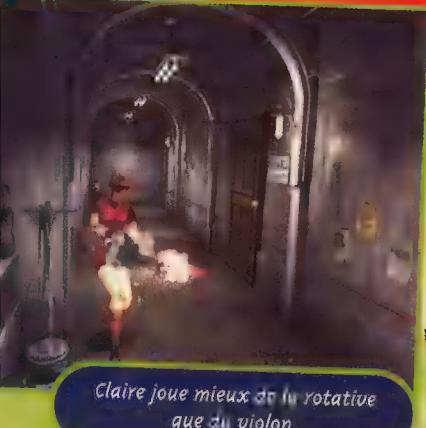
Un seul missile écrase cette sale bestiole. Une arme qui tue franchement l'ambiance!

permet d'acquérir, dès la première partie, le Mac-10, la mitrailleuse rotative et le lance-missiles, tous en munitions illimitées. Vous pourrez donc massacrer les monstres qui vous barrent la route en un rien de temps et sans une éraflure. Attention, en difficulté Expert, ce mode offre seulement quelques facilités. Si vous finissez rapidement une partie en ayant fait peu de sauvegardes, vous obtenez une classification de haut rang. Celle-ci permet de débloquer deux personnages cachés : le survivant du commando d'Umbrella et la barre géante de Tofu.

Plein écran

Côté vraies nouveautés, un menu Art Gallery vous offre des illustrations, des modélisations 3D et la possibilité de revoir toutes les scènes cinématiques. Quant au menu caché Extreme Battle, il vous propose de refaire certaines phases de jeu avec Leon, Claire, Chris ou Ada, en temps limité. Le but d'une

mission consiste à rejoindre un point sur la carte, par un chemin peuplé d'ennemis et avec la panoplie d'armes habituelle. A la base, ce mode se trouvait dans Dinocrisis et Resident Evil 3. Côté petits plus, des pré-réglages d'écran apparaissent au lancement du jeu, ainsi qu'un choix entre le 50 et le 60 Hz. Les cinématiques se lancent donc en plein écran 4/3.



03/35

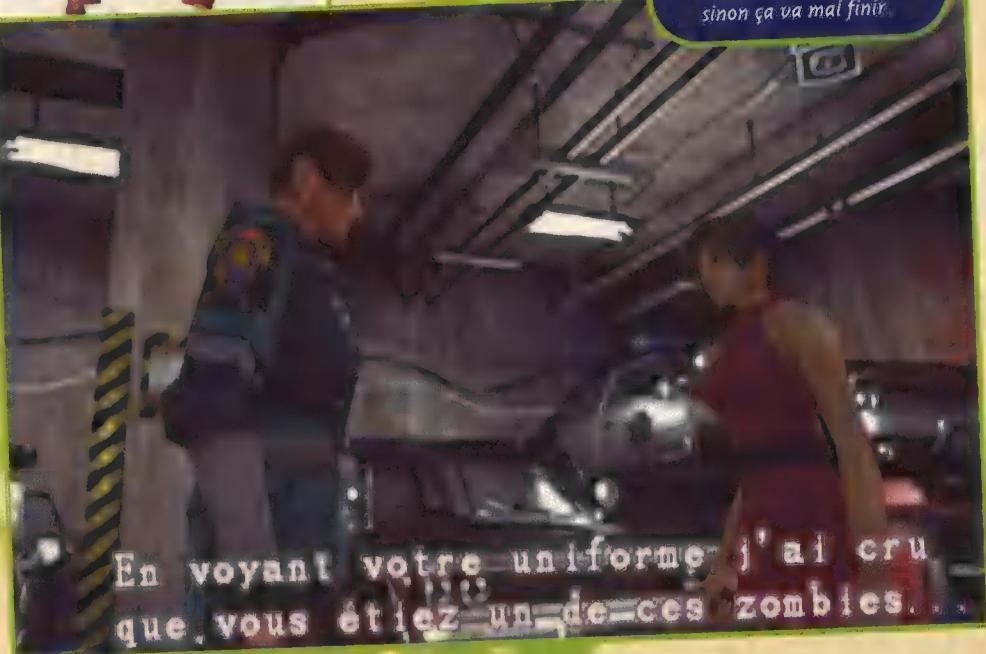
AVIS OUI!

Resident Evil 2 reste encore, à l'heure actuelle, un incontournable du genre aventure-horreur. Le graphisme s'améliore sensiblement grâce au passage sur Dreamcast, et les bonus inédits ajoutés donnent un petit coup de jeune au titre. On a un peu l'impression d'avoir affaire ici à la version finale du jeu, plutôt qu'à un remix dépoussiéré. Même un passage sur PC ne devrait plus creuser de véritable écart. Si la Dreamcast est votre première console, ce titre mérite de trôner en place d'honneur sur votre étagère.

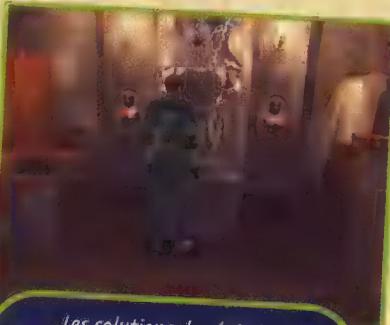
ARIOCH



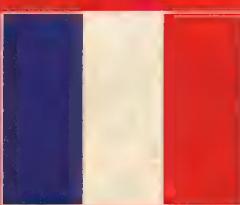
Pauvre Leon ! Ada devrait s'acheter des lunettes, sinon ça va mal finir.

**AVIS OUI!**

C'est une bonne chose que Resident Evil sorte sur Dreamcast. Cela permet de patienter en attendant Code Veronica. Graphiquement, on est très loin de la version PS. Les personnages sont bien plus détaillés et les décors, moins pixélisés. De plus, ce RE est plus accessible grâce aux différents modes de difficulté et aux armes disponibles dès la première partie. Mais on aurait préféré plus d'innovations, comme des tenues supplémentaires ou des nouvelles énigmes (genre Director's Cut). Si vous n'avez pas encore joué à ce titre, foncez tête baissée.

**KAEL**

Les solutions des énigmes commencent à être bien connues. Placez les deux rubis sur les statues pour obtenir encore... une clé.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : CAPCOM
● Éditeur : VIRGIN
● AVENTURE
● 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Rien à redire sur la qualité des cinématiques et la simplicité des menus.

91%

GRAPHISMES

La définition des perso et des décors est meilleure que dans la version N64.

94%

ANIMATION

Les mouvements sont rapides, fluides et bien décomposés.

92%

MUSIQUE

Elle colle à l'ambiance oppressante du jeu et sait se faire discrète.

90%

BRUITAGES

De bons effets aux bons moments.

89%

DUREE DE VIE

Six scénarios différents, plus un Extreme Battle inédit.

93%

JOUABILITE

Une fois la configuration des boutons mémorisée, aucun problème.

90%

INTERET

Resident Evil 2 est encore plus beau sur Dreamcast, et de nouvelles options ont fait leur apparition. Une valeur sûre !

93%

TEKKEN TAG TOURNAMENT

DES PERSOS A GOGO

Lorsque tous les personnages secrets sont débloqués, 36 combattants différents sont accessibles. Presque toutes les stars des anciens volets sont présentes et vous n'aurez que l'embarras du choix.



Angel est une variation de Devil Kazuya, alors que le personnage de droite n'est autre que le boss de fin.



Et voici les célèbres Tetsuya et Alex. Dans le genre original, ils ne sont pas mauvais!



Admirez la taille de ces personnages. L'énorme Panda rivalise sans problème avec True Ogre.

Tekken Tag Tournament (TTT pour les intimes) est le dernier volet de la série sorti au Japon sur PS2. Adapté de la borne d'arcade du même nom, il se démarque des autres Tekken en proposant un mode de combat par équipe de deux. Le joueur choisit deux combattants parmi les 36 proposés, et doit affronter d'autres équipes gérées par l'ordinateur. L'intérêt de ce système est que l'on peut changer de combattant en cours de partie, par la simple pression d'un bouton. Cela donne lieu à des combats plus longs et plus stratégiques, puisqu'il faut gérer la barre d'énergie des deux combattants. Petit détail : lorsqu'un personnage a subi des dégâts et qu'il n'est pas utilisé, il se régénère. C'est un peu déroutant les premières minutes, mais on s'aperçoit rapidement que ce petit changement confère au jeu une toute nouvelle dimension. Mis à part cette originalité, TTT reste dans le plus pur esprit Tekken. On y retrouve quasiment toutes les célébrités de la série, ainsi qu'un gameplay inchangé. Les autres modes de jeu n'ont rien d'exceptionnel, et l'on a droit à des classiques comme le Time Attack, le Survival, le Versus et le 1 on 1.

Des graphismes revus
Les graphismes, bien qu'ils ne fassent pas tomber à la renverse (ils ne "pètent" pas), sont tout de même d'une beauté indéniable. Tout a été retravaillé depuis la version

arcade. Les personnages sont recouverts de textures extrêmement détaillées qui brillent sous les effets de lumière. Le nombre de polygones utilisés pour modéliser les personnages est impressionnant, et il suffit de regarder la beauté de l'armure de Yoshimitsu pour s'en persuader. Les décors de fond en 3D sont extrêmement fouillés, avec en plus des personnages secondaires qui évoluent pendant le combat. Et comme si ça ne suffisait pas, certains décors existent en plusieurs versions, avec, par exemple, un changement jour/nuit, ou un changement de climat. On trouve aussi dans certains niveaux les prémisses d'une interaction avec le décor, comme des feuilles mortes qui s'envolent lorsqu'un personnage tombe au sol. Enfin, n'oublions pas les petits effets spéciaux qui apparaissent lorsque les coups

sont portés : ceux-ci ont été particulièrement soignés. Le petit bémol concernant les graphismes vient de l'arène où évoluent les personnages. Comme dans un Tekken classique, ce n'est qu'un "disque" qui tourne indépendamment du décor de fond. Cela a pour effet de dissocier complètement les combattants du fond, et c'est malheureusement cette fausse note, ajoutée au léger scintillement du jeu, qui gâche l'ensemble.

Et les secrets ?

Comme d'habitude, en finissant le jeu avec différents personnages, on débloque de nouveaux combattants. Dans le menu principal, on trouve un sous-menu Theater qui permet de revoir toutes les fins obtenues, ainsi que les différentes cinématiques. On y trouve aussi un juke-box qui permet d'écouter toutes les

AVIS OUI, MAIS...

Tekken fait partie des jeux qui ne font pas l'unanimité. Basé sur un système de combat en 2D (les personnages ne se déplacent pas librement dans le décor), et sur un système de coups ne fonctionnant que par Combos, le cœur du jeu n'a pas bougé au fil des années. TTT est donc réservé aux amateurs de la série, qui découvriront une nouvelle facette du jeu grâce au mode Tag, des graphismes magnifiques et des secrets délirants. Les autres seront déçus par la jouabilité "médiocre" (comparée à DOA2). Seules les fins, trop courtes et en 3D temps réel (fini les cinématiques) risquent de décevoir tout le monde.

CHEUB



AVIS OUI!

Ce nouveau Tekken comporte des avantages et des inconvénients. Au programme des réjouissances, stages en 3D, textures irréprochables et magnifiques, effets spéciaux travaillés. La réalisation technique va au-delà de celle de Ridge Racer V. En revanche, l'originalité n'est pas reine. Les modélisations sont un peu plus détaillées que sur PS, mais pas véritablement retravaillées. Bref c'est du Tekken. Seuls le mode "Bowl" et les possibilités de réaliser certaines choppes ou Combos à deux constituent (c'est le Tag System) une vraie nouveauté. Mais les fans seront aux anges.



SWITCH

musiques. Mais ce n'est pas tout. Après avoir débloqué un certain nombre de combattants cachés, un menu Galery apparaît. On peut alors, en allant dans une nouvelle option du menu Pause, prendre des captures d'écran en cours de partie et les sauvegarder sur la Memory Card pour les visionner à volonté.

Et si on

débloque un maximum de combattants, un mode Tekken Bowl devient accessible. Ce mode de jeu n'est autre qu'une simulation de bowling ! Plutôt bien réalisé, et vraiment rigolo si l'on y joue à plusieurs, ce Tekken Bowl permet de se détendre entre deux combats.

TAG, LE MOT QUI CHANGE TOUT

Le mode par équipe de deux n'est pas vraiment novateur dans les jeux de baston, mais son apparition dans TTT donne à la série des Tekken un nouveau souffle. En effet, il apporte plus de diversité (avec 36 personnages vous pouvez former 630 couples !), mais il offre aussi des combats plus longs et plus intéressants à bien des niveaux. Les couples de personnages peuvent, par exemple, exécuter des coups de concert, comme vous le montrent ces photos.



Certains personnages déclenchent des effets spéciaux avec leur coup.



En pressant Triangle avec votre combattant exécute une projection toute bête et quitte l'arène...



L'ennemi se retrouve du coup seul au sol, sonné...



C'est alors que votre second combattant apparaît et en profite pour frapper lâchement



LES SECRETS

Comment imaginer un Tekken sans secrets ? TTT, qui s'inscrit dans la continuité de la série, propose donc quelques bonus qui sont pour certains fort originaux.



Les points d'interrogation en haut et en bas de la sélection des personnages sont autant de combattants cachés.



Ceci est une capture prise pendant le jeu et sauvegardée sur la Memory Card. Vous pouvez stocker jusqu'à 10 images.



Vous ne rêvez pas, il existe bien un jeu de bowling dans TTT. Et le plus fort, c'est qu'il est plutôt bien réalisé !

DES DÉCORS QUI CHANGENT

Non seulement les décors de fond sont très travaillés et vraiment jolis, mais, en plus, ils ont bénéficié d'une attention toute particulière en ce qui concerne les effets spéciaux.



Ces deux photos d'un même niveau sont assez explicites. La quantité de neige qui tombe varie aléatoirement, et vous pouvez vous retrouver sous quelques flocons ou sous une véritable tempête de neige.

Il existe quelques rares décors interactifs. Ici, ce sont des feuilles mortes qui s'envolent lorsque l'un des combattants tombe au sol.



Dans la majorité des décors, on voit plusieurs personnages qui évoluent en arrière-plan.



Chaque coup dans le mode Entrainement, une pastille de couleur indique où le coup a porté (haut, milieu ou bas).



Eddy est l'un des personnages les plus agréables à regarder combattre, car maîtrise la célèbre cappoera.



Il existe quelques rares décors interactifs. Ici, ce sont des feuilles mortes qui s'envolent lorsque l'un des combattants tombe au sol.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS



- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS (2 SIMULTANÉMENT)

- Contrôle : BON
- Difficulté : -
- Niveaux de difficulté : 6
- Sauvegarde : OUI (420 KB)
- Compatible : MULTITAP PS2
- Vibrations : BONNES

PRÉSENTATION

Les deux cinématiques d'intro sont très sympas, et les menus ont un look d'enfer.

92%

GRAPHISMES

Les textures des personnages et de certains décors de fond sont sublimes.

92%

ANIMATION

Les coups s'enchaînent très mal et certains mouvements sont horribles.

70%

MUSIQUE

Très endiablée, dans un style plutôt techno.

95%

BRUITAGES

Ils sont d'une qualité excellente, mais restent très basiques.

90%

DURÉE DE VIE

A plusieurs, infinie. Terminer tous les modes vous prendra quelques heures.

92%

JOUABILITÉ

Elle n'a pas changé depuis le premier Tekken, et s'avère donc moyenne.

72%

INTERET

TTT est un jeu réservé aux fans de la série. Les autres devraient lui préférer DoA2, plus accessible et donc plus fun.

82%

- PARIS/ST LAZARE

6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 32 32 00
- PARIS/JUSSIEU Consolés

46 rue des Fossés Saint-Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC

17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 43 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL

56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 23 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO

137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 03 00 55
- VAUGIRARD(15)

365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)

Centre Commercial Chelles 2
National 34, 78150 Chelles
Tél : 01 64 25 70 10
- ORGEVAL (78)

C. Ccial Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)

16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY(92)

37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)

C. Commercial VILLAGE A6
91181 CORBEIL
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY(92)

25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)

60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)

C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
- CAULNAY (93)

C. Ccial Parinor - Niv. 1
93605 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 47 39 39
- PANTIN (93)

63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)

C. Ccial St Denis Baspique
6 passage de l'Industrie
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)

C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)

C. Ccial PINCEVENT N. 4
94940 ORMESSON
Tél : 01 45 899 939
- CRETTEIL (94)

5 rue du Général Leclerc
94000 CRETTEIL
(Entrée par la piste de CRETTEIL Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)

30 bis av. de Fontainebleau N°7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 90 90 10
- FONTENAY SOUS BOIS (94)

C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)

C. Ccial 2 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 88 98
- SANNOIS (95)

C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 02 03
- MARSEILLE (13)

C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)

C. Ccial St Clair
14200 HEROUVILLE St Clair
Tél : 06 31 93 93 92
- TOULOUSE (31)

14 rue Tempérance
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
- REIMS (51)

44, rue de l'Alleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
@@ LILLE (59)

52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
- FLEURS (59)

C. Ccial Carrefour Douai-Fleur
RN 43
59128 FLEURS-en-Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)

37, rue Guyenne
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)

44, av du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)

C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)

C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mort Gailard
76220 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)

19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)

89 rue Lamartine
80000 Amiens
Tél : 03 22 30 06 06
- POITIERS (86)

12 rue Gaston Hullin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCORE GAMES MULTIMEDIA

VOUS OFFRE



20h D'INTERNET GRATUIT*

DECOUVREZ LA PLANETE
SCOREGAMES.COM
AVEC LE KIT DE CONNEXION
INTERNET GRATUIT*
DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS

www.scoregames.com

Rejoignez les Mous de la meilleure manière possible dans le plus grand Score GAMES du monde

*20 heures d'internet (accès internet + communications téléphoniques) offertes sous forme de réduction de prix de votre formule ; pour toute souscription à un abonnement Top entre le 15/03 et le 31/12/2000. Offre non cumulable valable en France Métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Voir conditions détaillées sur les écrans du cédérom.



INFONIE

A chacun son Internet

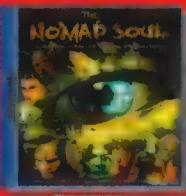
DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASIONS... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFÉRENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix



Tomb Raider IV
DREAMCAST



Nomad Soul
DREAMCAST



MDK 2
DREAMCAST



Dead or Alive 2
DREAMCAST



Ronaldo V-Football
PLAYSTATION



Need for Speed: Porsche 2000
PLAYSTATION



Spyro Ruler 2
PLAYSTATION



Die Hard Trilogy
PLAYSTATION



Fear Effect
PLAYSTATION



Pokemon Stadium
NINTENDO 64

VOLANT FERRARI ACCESSOIRES pour Dreamcast & Playstation



Official
Licensed
Product
Ferrari

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Volant unique doté des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes.
- Pédailler analogique pour une accélération et freinage progressif.

Bon de Réduction

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES V.P.C. :
SCORE-GAMES
612 RUE AVRALEE
92245 MAIRIAFFO cedex

Valable jusqu'au 31/05/2000 CONSULTEZ NOUS

A PARTIR DE 300F D'ACHAT

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE WEB

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

DÈS VOTRE
PREMIER ACHAT



Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE
& VPC

Commandez

vos achats

Par téléphone :

01 46 735 720

Par Mail :

36-15 SCOREGAMES

Sur Internet :

WWW.SCOREGAMES.COM

Un renseignement ?

- les prix ?

- les sorties ?

Par téléphone :

01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

* 2,23F/Mn

DÉMONSTRATION
PERMANENTE
DE NOUVEAUTÉS



Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS
ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre

ancien matériel :

Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...

Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES

(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTRAINES
D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 an

SCOREGAMES
SUR LE WEB

Pour tous les Scorenautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert !

Informez-vous avant les autres et

dénichez les meilleures occasions sur le

WWW.SCOREGAMES.COM :

C'est l'adresse incontournable pour tout

savoir et tout avoir avec la

boutique en ligne sécurisée.

GALERIANS

L'histoire est glauque au possible. Vous incarnez Lion, un jeune homme qui a été l'objet de certaines expériences. Au début du jeu, vous êtes réveillé par la voix d'une jeune fille qui résonne dans votre tête et vous découvrez que vous êtes attaché sur un lit d'hôpital. Commence alors votre quête, dans laquelle vous devrez découvrir pourquoi vous êtes là, quelles expériences ont été réalisées sur votre personne et surtout, qui est cette jeune fille qui communique avec vous par télépathie...



points de vie, de santé mentale ou d'attaque psychique. Ajoutez à cela des dizaines de scènes cinématiques glauques au possible (ceux qui ont joué à Koudelka ne seront pas dépayrés), et vous obtenez une ambiance terrifiante.

Ouatre scénarios

Le jeu se divise en quatre scénarios distincts. Chacun se déroule dans un lieu précis (un hôpital, une maison...), et vous propose donc des ennemis et des graphismes à chaque fois différents. Au début, vous affronterez des médecins et des vigiles, pour rapidement vous retrouver face à des créatures plus bestiales.

Lion Tetsuo

Lorsqu'on commence à jouer, on ne peut s'empêcher de penser au manga "Akira", et plus particulièrement au personnage de Tetsuo. Lion a en effet acquis des pouvoirs psychiques, allant de la voyance à la télékinésie, qui lui permettent, lorsqu'ils sont bien utilisés, de progresser dans le jeu. De plus, au lieu d'avoir à trouver des herbes et autres munitions, il a à sa disposition des pilules de toutes sortes qui lui permettent de gagner des



Bien que le jeu ait été quelque peu censuré depuis sa version originale, on retrouve de temps à autre quelques giclées d'hémoglobine du plus bel effet.



Ces monstres devraient faire trembler ceux qui connaissent Resident Evil. S'apparentant aux Lickers, ils vous sautent dessus et vous vomissent à la figure. Charmant !

Dans un genre où Capcom règne en maître, il est difficile de faire son trou. C'est pourtant l'exploit que vient de réaliser Polygon Magic, qui nous propose un jeu d'aventure en 3D à mi-chemin entre Resident Evil et Akira. Comme quoi, il n'y a pas que les zombies qui font peur !

L'exploration et la progression dans le jeu ne sont pas vraiment difficiles, mis à part les quelques endroits où vous trouverez plusieurs ennemis à affronter en même temps.

Par la pression d'un simple bouton, vous pouvez faire apparaître un plan complet des lieux vous permettant de visualiser les salles déjà visitées, ainsi que les lieux inexplorés. Les énigmes sont quasiment inexistantes et le seul challenge

consiste à trouver les clefs ouvrant les portes fermées... Mais ce n'est pas si simple, car vous devez reprendre la vieille habitude de fouiller chaque recoin du décor. En effet, les objets sont "invisibles" (vous n'aurez pas de petite étincelle vous indiquant où il faut chercher), et si vous loupez une clef vous risquez de tourner en rond quelques dizaines de minutes, car ce jeu ne s'appelle pas Galerians pour rien...

ÉNIGMATIQUES

Le nombre de cinématiques est vraiment impressionnant et justifie complètement le fait que le jeu tienne sur trois CD. Certaines de ces scènes sont prévues dans le scénario (elles se déclenchent lorsque vous entrez dans une salle), alors que d'autres sont cachées (vous devrez examiner un objet ou utiliser vos dons de voyance pour avoir accès). Une fois que vous avez vu une séquence, elle est archivée dans votre sauvegarde et vous pouvez la visionner à volonté en passant par un menu au début du jeu.



A screenshot of the 'Movie Preview' stage in Super Mario Bros. 3. The screen is filled with a 4x4 grid of movie posters, each featuring a different movie title in stylized lettering. The posters are arranged in a staggered pattern. At the top of the screen, the words 'MOVIE PREVIEW' are written in a large, bold, black font. To the right of the title, the words 'STAGE A' are also displayed in a large, bold, black font. The background is a dark, textured surface, and the overall aesthetic is reminiscent of a movie theater marquee.

Voici le menu qui vous permettra de revoir les cinématiques que vous avez débloquées. Elles sont numérotées et classées par scénario pour permettre un visionnage plus rapide.

Lion en gros plan, il vient de découvrir qu'il possède maintenant des pouvoirs surnaturels, qui semblent l'effrayer... Malheureusement pour lui, n'en est qu'au début de ses surprises.

AVIS OUI, MAIS...

Concurrent direct des Resident Evil, ce jeu propose une atmosphère et un système de combat uniques. L'ambiance est excellente, surtout grâce aux dizaines de cinématiques. En revanche, le système de combat s'avère très limité. En effet, les décors étant plutôt pauvres, on ne peut pas coincer les ennemis derrière les meubles. On est donc obligé de les affronter de face pour les éliminer, et lorsqu'on a plus d'un adversaire à combattre cela devient cauchemardesque. Par ailleurs, ce jeu est déconseillé aux plus jeunes, qui vont s'empêtrer de ne pas écouter.

CHEUB

Voilà un ennemi qui semble s'être échappé de Metal Gear Solid. Heureusement pour vous, l'angle judicieux de la caméra vous permet de déjouer l'embuscade qu'il vous tendait.



L'une des rares énigmes du jeu (on peut appeler ça une énigme) est un code à entrer dans un ordinateur.

Certains plans sont splendides. Le début du deuxième scénario en est un bel exemple, avec une magnifique maison et un ciel dans lequel les nuages défilent.



Cet étrange personnage est un enfant qui a subi les mêmes traitements que vous. La seule vue de son visage risque de vous donner quelques frissons dans le dos.

POUVOIRS PSYCHIQUES

Les expériences que vous avez subies vous ont doté de pouvoirs bien étranges. Vous pouvez désormais contrôler votre environnement par la pensée. Ces pouvoirs sont au cœur du jeu, et vous devrez apprendre à bien les utiliser pour progresser.



Votre première attaque vous permet d'envoyer une onde de choc sur vos ennemis. C'est assez efficace et, surtout, ça marche sur tous les monstres.



Vous pourrez aussi immoler tous ceux qui vous embêteront. L'effet est très bien réalisé et l'attaque est assez efficace. Mais les robots, fort logiquement, y sont insensibles.



Il n'y a pas que des attaques ! Vous pouvez aussi essayer vos pouvoirs de médium sur différents objets. Par exemple, si vous les utilisez sur une porte, vous verrez où se trouve la clé qui l'ouvre.

AVIS OUI, MAIS...

Si vous êtes à la recherche d'un jeu glauque à l'ambiance malsaine, Galerians est fait pour vous !

Pas besoin de s'embêter avec les munitions et les gros bazookas à ranger dans son sac à dos. Vos pouvoirs psychiques suffisent. Mais pour apprécier ce titre à sa juste valeur, plongez-vous d'abord dans la notice, pour comprendre les fonctions de chaque jauge de pouvoir. HP, AP et Nalcon ont chacun leur fonction. Et, si par malheur, vous négligez l'une de ces jauge, c'est la mort assurée.

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : POLYGON MAGIC
● Éditeur : CRAVE
● RESIDENT EVIL-LIKE
● 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCKS)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : TRES BONNES

PRESENTATION

89%

Une cinématique d'intro très sympa vous plongera dans l'ambiance étrange du jeu.

GRAPHISMES

89%

Les décors sont nets et très jolis. Certaines caméras sont trop lointaines.

ANIMATION

83%

Correcte, mais les mouvements ne sont pas d'une fluidité exemplaire.

MUSIQUE

90%

Il faut aimer le genre. Elles correspondent assez bien au style du jeu.

BRUITAGES

88%

Les voix digitalisées sont excellentes. Les autres bruitages sont corrects.

DUREE DE VIE

92%

Comparé à un Résident Evil, la durée de vie est très grande (de 6 à 10 h de jeu).

JOUABILITE

80%

Bonne, mais pourquoi le jeu n'utilise pas le pad analogique du Dual Shock.

INTERET

86%

Le jeu est très sympa et l'ambiance Akira risque de ravir plus d'un joueur. Par contre, les combats sont moyens.

4 WHEEL THUNDER™

Décidément, les courses de buggys sont en vogue sur Dreamcast. Après le Buggy Heat de CRI, c'est au tour de Kalisto de proposer son 4 Wheel Thunder aux amoureux de vitesse... sur console.

Pour ces courses confrontant buggys et trucks, le joueur dispose, dans un premier temps, de trois modes principaux. Le mode Arcade Indoor est constitué de trois séries de trois courses en salle. Les circuits y sont courts et sinués, contrairement à l'autre mode, Arcade Outdoor, qui invite les pilotes à effectuer de longues

distances sur dix tracés variés, bourrés de raccourcis, de bifurcations et de pièges en tout genre... Enfin, en dernier recours, on peut participer à un Championnat, complet et original. On y retrouve l'ensemble des tracés des deux compétitions Arcade, plus la possibilité de gagner de l'argent pour gonfler son véhicule. Enfin, un mode 2 joueurs est proposé. Toutes les voitures et tous les circuits débloqués en mode Arcade et Championnat y sont

accessibles, plus quatre petits jeux spéciaux: concours de destruction de ballons, passe de bombe...

Des circuits typés

Les différents circuits ont été travaillés, et lumières et textures varient de manière prononcée, créant pour chaque endroit une ambiance caractéristique. Ainsi, par exemple, lors des courses en extérieur, on passe des sables ensoleillés aux terrains boueux et brumeux, avant de terminer sur la neige au couper du soleil... Un travail important a aussi porté sur la jouabilité et les sensations éprouvées pad en main. Les bolides vont vite, très vite, et restent assez faciles à contrôler. Seules les bosses peuvent créer de mauvaises surprises. D'autre part, des Boosts sont dispersés ça et là sur les circuits et permettent de pousser les véhicules à leur maximum pendant quelques secondes. Ils sont indispensables pour passer la ligne d'arrivée le premier.



Les tracés des circuits sont sinués, et les dénivélés, prononcés.



Les courses à la tombée de la nuit occasionnent de très beaux effets lumière. Certains passages sont cependant un peu sombres...

AVIS OUI, MAIS...

J'aime ce genre de jeu où l'on s'amuse dès qu'on prend le pad. La caisse saute dans tous les sens, met la gomme n'importe où, et le relief des circuits occasionne toutes sortes d'acrobates.

Les sensations sont vraiment au rendez-vous, surtout en vue intérieure. Certains décors sont très réussis, d'autres sont un peu simplistes: 500 tonnes de sable et deux ou trois cailloux par-ci par-là... Mais bon, le plus gros défaut du titre reste sa durée de vie. Quelques heures suffisent pour en venir à bout, et ce n'est pas l'intérêt des minijeu... qui m'inciteront à perséverer.

ZANO

VITESSE MAXIMALE

Il existe deux types de Boosts. Les bleus permettent de mettre la sauce pendant quatre secondes, tandis que les rouges donnent droit à neuf secondes de vitesse pure. Mais là où ça devient "chanmaille" ("Switch"), c'est qu'on peut les cumuler. Une jauge indique la quantité de Boosts collectés, et permet de doser sa consommation à bon escient.



Les Boosts bleus sont plus nombreux que les rouges.

1/5
1/4
+ 0'00"01

La vue intérieure est nettement plus délicate à gérer. Les sensations de vitesse et de dérapage sont, par contre, nettement mieux retranscrites.



Étonnement, les quatre concurrents en mode Indoor, ou les douze en Outdoor, ne partent pas en même temps : le joueur s'élance en dernier et doit donc livrer une course poursuite afin de rattraper le leader.

Heureusement, les adversaires n'utilisent pas de Boosts, mais, par contre, ils empruntent les raccourcis ou prennent les chemins les plus courts aux bifurcations (surtout les cinq premiers)... Une utilisation judicieuse des Boosts, ainsi qu'une reconnaissance du tracé sont donc nécessaires si l'on veut terminer en tête.

Un réel challenge

En conclusion, 4 Wheel Thunder s'avère entraînant et captivant. Chaque course est un réel challenge réclamant dextérité dans le pilotage et astuce dans le choix des itinéraires. Le seul défaut du jeu est sa durée de vie trop courte. Les modes Arcade se terminent vite, et le Championnat n'occupe le joueur que quelques heures à peine...

Certes, les graphismes de 4 Wheel Thunder n'exploitent pas les capacités de la Dreamcast, mais je suis agréablement surpris par sa jouabilité. Grand Fan de Sega Rally, j'ai retrouvé les mêmes sensations (dérapage au frein à main...). La musique de type techno colle bien à l'univers du jeu. Pour ce qui est du mode 2 joueurs, il n'est pas très recherché, mais propose un assez bon confort visuel. Contrairement à mon ami Zano le Pikachu, j'ai trouvé ce titre très difficile. Sans être indispensable dans sa ludothèque, 4WT est la bonne surprise du mois sur Dreamcast...

Kael



Les sauts sont fréquents, les bonnes réceptions un peu moins...



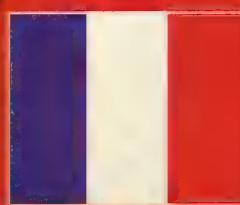
Entre les courses du Championnat, on peut jouer au jackpot pour faire grimper ses gains.



Il est facile de rater un Boost, ce qui pose problème lorsque la portion de circuit suivante en est dépourvue.



Lorsqu'on enclenche le Boost, des flammes jaillissent du pot d'échappement et les vibrations du pad s'intensifient.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur: KALISTO
- Éditeur: KALISTO
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (VM)
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: PUISSANTES

PRESENTATION

Une cinématique sauvage à souhait... Les menus sont bien réalisés, mais font déjà vu.

87%

GRAPHISMES

L'ensemble est fin, mais on peut reprocher le simplisme de certains décors.

89%

ANIMATION

Rien à dire, tout va vite, et aucun ralentissement ne vient gâcher le plaisir.

92%

MUSIQUE

Très techno, elle colle parfaitement au jeu.

88%

BRUITAGES

Le strict minimum. Le sifflement des Boosts devient vite saoulant...

80%

DUREE DE VIE

Si le nombre de circuits est satisfaisant, le jeu se termine beaucoup trop vite.

76%

JOUABILITE

Ça roule. Seules les dernières courses réclament un peu plus d'attention.

85%

INTERET

Des qualités visuelles, beaucoup de plaisir pad en main, seuls l'intérêt des minijeu à 2 joueurs et la durée de vie laissent à désirer.

86%

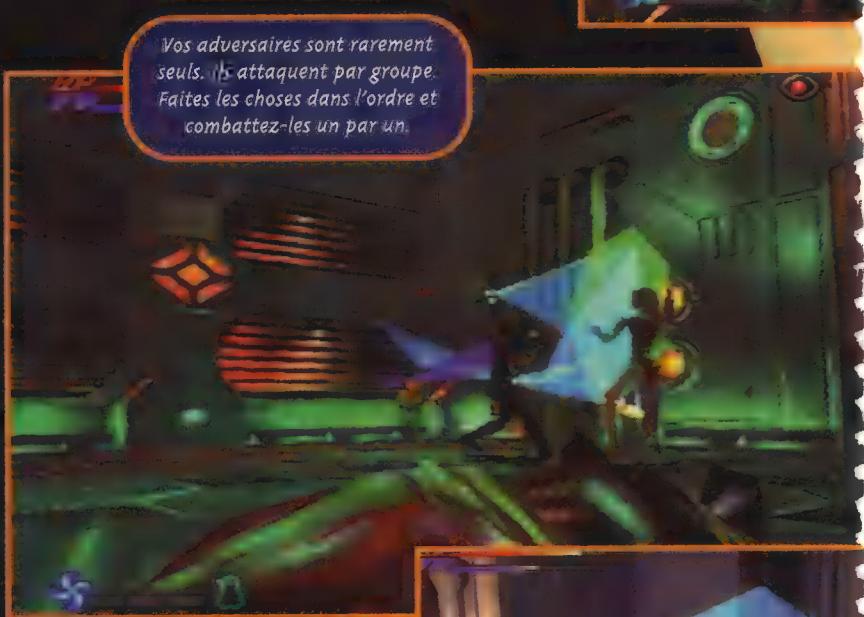
VAMPIRE HUNTER



Vampire Hunter D est une adaptation sur Playstation du manga japonais dans laquelle vous incarnez un "dunpeal", chargé de retrouver une jeune fille kidnappée par un vampire. La chasse au Buffy peut donc commencer.

Laction se déroule en 12090 alors que les vampires sont menacés d'extinction. Les êtres humains retrouvent peu à peu leur suprématie, perdue il y a de nombreux siècles maintenant. Un beau jour, John Elbourne vous contacte et vous offre pas moins de 20 millions de dollars pour retrouver sa fille Charlotte, kidnappée par un affreux vampire. L'aventure débute à l'entrée d'un gigantesque château... Si pour son scénario, le jeu s'inspire d'un manga japonais, la réalisation reste une pâle copie du célèbre Resident Evil. En effet, votre personnage évolue dans d'immenses salles peuplées de monstres assoiffés de sang et doit résoudre différentes énigmes pour

débloquer certaines portes. On retrouve ainsi des statues à déplacer, des horloges à remettre à l'heure, des objets à placer aux bons endroits, etc. Bref, rien de bien nouveau et pas mal de déjà-vu. Il en est de même avec les monstres que vous avez à affronter. On en trouve dans tous les couloirs et sous toutes les formes : petits, gros, larges, grands, sur pieds, dans les airs... Là aussi, rien de bien créatif. Pire, les bestioles abattues reviennent à la vie lorsque vous retournez dans une salle déjà visitée. Voilà qui est bien agaçant. Les graphismes non plus ne sont pas toujours à la hauteur : les personnages manquent souvent de finesse. La Playstation nous a pourtant habitués à mieux. Il en



Vos adversaires sont rarement seuls. Ils attaquent par groupe. Faites les choses dans l'ordre et combattez-les un par un.

est de même pour la musique d'ambiance qui, en plus d'être répétitive, ne nous plonge jamais dans une folle angoisse. Bref, Vampire Hunter D est un jeu à réservier aux inconditionnels du manga et pas aux adorateurs de Resident Evil.



Les ennemis que vous affronterez ne résisteront pas longtemps à votre épée.



Le "dunpeal" que vous dirigez, un vampire, est équipé de grenades qui pulvérisent en quelques secondes ses adversaires de toutes tailles.

AVIS NON !

Je n'ai pas du tout accroché à ce jeu. Est-ce à cause des graphismes trop manga (le personnage ressemble à s'y méprendre à Albator) ? Je ne le crois pas : Fear Effect m'avait ravi. A bien y réfléchir, la réponse est toute trouvée : la mayonnaise ne prend pas ! La musique est très moyenne, les bruitages sont minables, la maniabilité n'est pas toujours là et on ne rentre à aucun moment dans le scénario. Voici donc un clone de Resident Evil à oublier rapidement. Une bonne façon d'économiser 300 balles. Merci qui ?

NIIICO

AVIS NON!

Quelle déception! La licence de l'OAV est vraiment mal exploitée. Les graphismes trop sombres et la vue éloignée donnent vite envie d'éteindre la console et d'envoyer voler le CD. La jouabilité désastreuse n'arrange rien! En effet, il n'est pas possible d'utiliser du pad analogique. Pour errer dans ce monde en 3D, c'est la croix et la bannière. Les combats se résument à "avancer, frapper, reculer, prendre de l'énergie...". Enfin, la traduction (faite par un élève de 6^e) fait vite regretter d'avoir acheté ce titre. A oublier.

Kael

Les caméras se placent parfois de manière surprenante. Voici un combat contre deux vers avec une vue à la verticale.

HELP!

On a toujours besoin d'aide dans un jeu. Voici quelques astuces pour avancer encore plus rapidement et ne plus se prendre la tête pendant de longues minutes sur une énigme.

Au premier étage, au niveau des statues, poussez chacune d'elles contre la porte la plus proche...

Vous verrez apparaître deux mots de passe: MANKIND et, dans l'autre aile du château, VAMPIRE.

Au premier étage, dans la salle colorée en jaune, voici les manipulations à effectuer:

Réglez l'horloge sur 2 h 25 et faites pivoter le perroquet de manière à ce qu'il regarde la table et le canapé. A vous les cadeaux!

Comme d'habitude dans ce genre de jeu, les clefs sont indispensables pour ouvrir les portes verrouillées.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

● Développeur: JVC

● Éditeur: VIRGIN

● ACTION 3D

● 1 JOUEUR

● Contrôle: MOYEN

● Difficulté: PROGRESSIVE

● Niveaux de difficulté: 3

● Sauvegarde: OUI (1 BLOC)

● Compatible: -

● Vibrations: -

PRESENTATION

Rien de bien extraordinaire. Les voix sont en anglais et les textes en français.

75%

GRAPHISMES

Si certaines salles sont réussies, les personnages manquent de finesse.

78%

ANIMATION

Réussie dans l'ensemble.

80%

MUSIQUE

Elle n'atteint pas le niveau de Resident Evil 2 ni de Silent Hill.

70%

BRUITAGES

On frise le ridicule. On se croirait dans une mauvaise parodie de dessin animé.

65%

DUREE DE VIE

Honnête. Mais l'aventure ne plaira pas à tout le monde.

85%

JOUABILITE

Incompatible avec le pad analogique, ce qui nuit au plaisir de jouer.

75%

INTERET

Ce clone de Resident Evil, inspiré d'un manga japonais, ne satisfera que les amateurs de la série.

78%

CONSOLEX

107



MARVEL VS CAPCOM

Age of Her

Une fois de plus, la Dreamcast s'offre un jeu de combat en 2D mettant en scène les super héros des comics et les combattants made in Capcom. Mais qu'apporte ce nouveau volet par rapport aux autres ?



Vous reconnaîtrez sans doute ce monstre. C'était le boss de fin dans Resident Evil. Cette fois-ci, il prête main-forte à Jill.

Pas la peine de vous expliquer le principe de ce jeu, vu que tout le monde le connaît. Il faut seulement savoir que, cette fois-ci, les combattants s'affrontent pour récupérer la "Mythical Armor". Pour ce dernier volet, les développeurs ont travaillé dur afin que leur bébé soit différent des autres.

Rayon innovations

Dès le départ, on se rend compte de la différence. Les menus sont devenus plus clairs et agréables. L'écran-titre sombre et baveux du premier volet a cédé la place à une animation en 3D qui aboutit sur un écran en haute résolution. Pour ce qui est du jeu, ce ne sont plus deux, mais trois combattants que vous devez choisir parmi les 24 proposés.

Une fois le combat commencé, il est possible d'en changer. C'est la clé de la réussite, car ce titre est avant tout un Team Battle, dans lequel les capacités de chacun doivent être exploitées. Comme toujours, la jauge en bas de l'écran sert à balancer des super pouvoirs. D'ailleurs, il est désormais possible de combiner des attaques à trois en même temps. Dans cet opus, les "partners" ne sont plus disponibles. Dans le premier volet, ils n'apparaissaient que pour envoyer une attaque. Aujourd'hui, c'est aux deux renforts qu'incombe cette tâche. Par une simple pression de bouton, vous en appellerez un. Mieux, si vous maintenez une touche de la croix directionnelle enfoncée, son attaque sera différente.

Pour ce qui est des modes de jeu, ils sont au nombre de 4. Outre l'Arcade, vous pouvez vous adonner aux joies de la castagne à deux en même temps en mode Versus. Le Score Attack est une sorte de Survival dans lequel seul le score compte. Il faut donc enchaîner Combos et Super Finish pour le faire grimper au maximum.

Nos amis nippons

Enfin, le dernier mode, le Network Battle est réservé à nos amis nippons. Comme son nom l'indique, ils pourront affronter des joueurs qui se trouvent à l'autre bout du pays via le réseau Dreamcast.

Le seul inconvénient de ce titre, c'est que pour les néophytes du Combo, les matchs à trois contre trois s'éternisent jusqu'à arriver, parfois, à la fin du temps réglementaire.



Maintenant, les décors sont partiellement en 3D. Un travail de qualité qui fait des émules quand on sait que le dernier King of Fighters utilise le même procédé.



Les attaques sont encore plus énormes. Et malgré les effets spéciaux au fond, il n'y a pas de ralentissements.

AVIS OUI !

Les jeux de baston 2D de Capcom, j'adore. Ce nouvel opus possède la même jouabilité que ses ancêtres. Lorsqu'on regarde en arrière, on se rend compte que la saga a énormément évolué, et que ce Marvel vs Capcom 2 est un condensé du meilleur de la série. Grâce à la puissance de la Dreamcast, les décors sont maintenant en semi-3D, ce qui donne plus de vie aux combats. Les perso sont très nombreux et simples à contrôler (sauf peut-être Zangief). Enfin, les Combos sortent sans problème, et l'on est stupéfait de voir son compteur de Hits monter si haut.

Incontournable pour tous les fans.

KAEL

2 OES

LES P'TITS NOUVEAUX

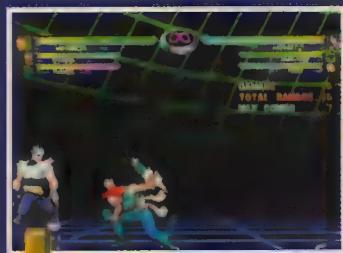
La sortie d'un nouveau jeu de baston Capcom est l'occasion de découvrir ou de redécouvrir des personnages sympathiques. Même si leur technique est similaire aux autres combattants, cela confère une certaine fraîcheur au titre...



Hayato sort directement de Star Gladiator. Avec son sabre laser, c'est un rapide du Combo.



Amigo est un homme-plante. Il n'est pas très rapide, mais ses attaques prennent la moitié de l'écran. Il est également très vorace.



Marrow vient de l'univers Marvel. Avec ses tentacules mécaniques, elle est très habile pour vous choper.



On connaît Jill Valentine. Elle a quitté les Stars pour se mesurer aux super héros. Elle dispose des mêmes armes que dans Resident Evil.



Ruby Heart est une pirate, super armée. Son coffre est bourré de trésors et de tas d'autres choses...



Anakaris. La brebis galeuse. Il est lent, et ses coups ne sont pas évidents à sortir. Il vous faudra de la pratique.

AVIS OUI!

La sortie de ce Marvel VS Capcom constitue un événement! Pour une fois, les nouveautés sont nombreuses. De nouveaux héros issus des deux univers viennent agrandir la famille déjà nombreuse. Les décors de fond utilisent la 3D et fourmillent de détails. On a même le droit à des stages aux multiples scrollings! Ce n'est plus deux, mais trois personnages que l'on pourra incarner durant le match.

Furies incroyablement ravageuses, Combos fabuleux, animation sans défaut, Marvel VS Capcom déchire tout ce qui bouge!

SWITCH

TEST DREAMCAST



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

● Développeur : CAPCOM
● Éditeur : CAPCOM
● BASTON 2D
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : PARFAIT
- Difficulté : TROP ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION

Une série d'images fixes, comme d'habitude chez Capcom. De nouveaux menus.

82%

GRAPHISMES

Les perso sont fins et très détaillés. Certains éléments du décor sont en 3D.

94%

ANIMATION

Identique à la version précédente, superbe.

93%

MUSIQUE

De nouveaux thèmes originaux et pêchus. Ça s'arrose!

90%

BRUITAGES

Des classiques qui reviennent dans tous les jeux de baston Capcom.

85%

DUREE DE VIE

Les modes ne sont pas nombreux. Le fun atteint son paroxysme à deux.

88%

JOUABILITE

Comme d'habitude : instinctive, nette, impeccable, parfaite...

95%

INTERET

Enfin un Street Fighter innovant. Sa difficulté et ses nombreux personnages en font le meilleur de la série.

90%



À tout moment, il est possible de faire appel à l'un de ses deux acolytes. Certaines manipulations permettent même de choisir leur attaque.

Supercross 2000

Ah le motocross ! Ses gamelles, ses accrochages, la boue et la gadoue. Ce sport très spectaculaire est assez peu représenté sur consoles, tout du moins dignement. Motocross 2000 d'Electronic Arts arrive sur Nintendo 64 pour tenter d'inverser la tendance.

Les différents modes de jeu proposent immédiatement un panel assez large de sensations extrêmes. Le premier est la course immédiate, dans lequel il suffit de choisir une piste parmi les 21 disponibles, toutes catégories confondues. Choisissez également votre pilote parmi 24 malades du guidon. Vous pourrez aussi créer un motard de toutes pièces, en lui attribuant les qualités les plus significatives pour un champion de motocross.

Seize courses

Le mode Free Style immédiat permet, lui, de réaliser des figures spectaculaires dans une arène conçue à cet effet. Ce mode se différencie du Free Style simple par son absence de réglages. Le mode Course simple vous propose de participer à une course en tenant compte de certains réglages précis sur votre moto et de l'environnement. Tout dans ce mode est tourné vers la rapidité et vers les sensations extrêmes.

Les duels à deux joueurs y prennent une toute autre ampleur grâce à la possibilité de faire évoluer des motos retravaillées à l'aide d'options personnalisées. L'Entraînement est le passage obligé pour quiconque veut tirer parti des finesse de pilotage. Le mode Saison est le plat de résistance de cette simulation de motocross. Vous participez alors à une véritable saison officielle, en ayant au préalable choisi un pilote et en ayant bien réglé votre moto. Seize courses vous attendent, et il faudra bien figurer dans chacune d'elles pour remporter le titre ultime de champion du monde. Un nombre conséquent d'options qui sont paramétrables dans leurs moindres détails et quelques statistiques bien précises attendent les plus mordus. L'ensemble des options audiovisuelles confère à ce titre un confort de jeu important.

AVIS OUI, MAIS...

Super Cross 2000 offre quelques moments intenses. Le mode Saison est consistant et les options paramétrables permettent une prise en main personnalisée. Les graphismes sont plutôt fins et l'animation varie selon le point de vue choisi. L'ensemble de ce jeu ne peut cependant pas prétendre au titre de pure simulation, tant les commandes sont imprécises. La conduite n'est pas évidente, malgré les divers réglages. Motocross 2000 est à réserver aux fans du genre, ce titre n'étant pas assez complet pour convertir les joueurs occasionnels.

TOXIC



En Free Style, prenez de l'élan pour réaliser des figures originales dans les airs.



Le départ est toujours un moment tendu. Evitez les grands coups de guidon.



Avec une bonne vitesse lors de l'impulsion, vous pourrez réaliser des sauts impressionnantes.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: E.A.
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS SIMultanÉMENT
- Sauvegarde: CARTOUCHE
- Compatible: -

PRESENTATION

Rien de très original. Des écrans de sélection simples et réussis.

65%

GRAPHISMES

Des couleurs assez vives et un niveau de détails acceptable.

85%

ANIMATION

Les motards sont bien animés. Effets de vitesse limités.

85%

MUSIQUE

Des thèmes boursins qui collent parfaitement à l'action.

80%

BRUITAGES

Moteurs bien rendus et commentaires dynamiques.

80%

DUREE DE VIE

Les différents modes sont complémentaires et bien équilibrés.

85%

JOUABILITE

Prise en main délicate. La profondeur de jeu est limitée.

80%

INTERET

Quelques belles empoignades, mais les puristes seront déçus par sa superficialité.

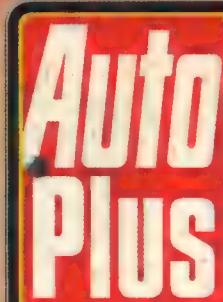
84%

“Je savais pas...”

10F pour être un conducteur
plus malin que tout le monde,
ça change la vie !

ON PARIE ?

www.autoplus.net



MARDI 10F.

LE 1^{er} JOURNAL QUI SE MET A LA PLACE DU CONDUCTEUR

magazine

Auto
Plus

TOUS LES MARDIS

10F

ESSAIS

Quelle
meilleure
française

Toutes les



Présente il y a plus de deux ans, maintenant, au salon de l'E3 aux Etats-Unis, on croyait ne plus jamais revoir Jackie Chan Stuntmaster. Erreur ! Radical Entertainment propose ici un habile mélange de beat'em up et de plates-formes en 3D. Original.

Depuis Fighting Force 2, les beat'em up se font rares sur Playstation. Sony, avec l'aide de Radical Entertainment, tente de renouveler le genre avec Jackie Chan Stuntmaster en proposant de nombreuses phases de plates-formes. Le personnage que vous dirigez, Jackie en personne, est capable de réaliser différentes actions : sauter, faire des roulades, tourner en faisant des pas de côté autour de ses adversaires, s'accrocher à des plates-formes, sauter contre les murs, mais aussi distribuer des coups de poing ou de pied. Jackie peut également détruire certains éléments du décor, comme, par exemple, des caisses en bois, ou mieux, les utiliser contre ses ennemis. De nombreuses reprises vous ramasserez des objets qui vous serviront à vous débarrasser plus facilement de vos adversaires : chaises, tonneaux, bouées, massues et autres barres à mine seront parfois d'une grande aide. Chaque niveau est composé de

trois sous-niveaux. À la fin du troisième niveau, comme d'habitude dans ce genre de jeu, on affronte un boss. Ils ne sont pas bien difficiles à battre, il suffit simplement de prendre son temps et d'étudier la manière dont ils se déplacent.

Un bon divertissement

Les phases de plates-formes sont très nombreuses et viennent ponctuer de longues séquences de baston (qui, il faut bien le reconnaître, deviennent rapidement gonflantes). Ces parties de plates-formes varient bien évidemment au cours du jeu et se déroulent de la droite vers la gauche, de la gauche vers la droite, mais parfois de l'arrière vers l'avant ou dans le sens inverse. De plus, il s'agit parfois de séquences précalculées au cours desquelles vous n'aurez qu'à effectuer une certaine action au bon moment. Jackie Chan Stuntmaster, sans être une merveille, est cependant un bon divertissement qui ravira à coup sûr les fans de l'acteur.

SPÉCIAL N° 100

Les jeux de plates-formes sont nés avec les jeux vidéo. De Donkey Kong sur Atari 2600 en 1980, à Mario 64 sur Nintendo 64, on en aura vu de toutes les couleurs. La grande évolution du genre, comme pour beaucoup d'autres jeux, aura été le passage à la 3D temps réel.



1980

DONKEY KONG



1982

SMURFS

1984



GHOSTS'N GOBLINS

1991



SUPER MARIO 3

NES

JACKIE CHAN STUNTMASTER

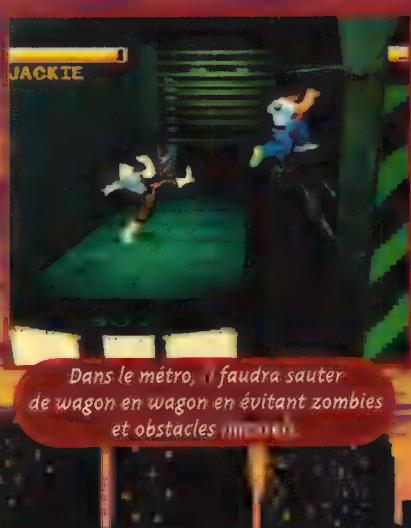
AVIS OUI, MAIS...

La grande époque des beat'em up se situe pour moi au début des années 90, avec la série des Double Dragon. Depuis, on est passé de la 2D à la 3D, mais le genre n'a pas vraiment évolué.



Jackie Chan Stuntmaster tente de le faire en proposant de nombreuses phases de plates-formes entre les séquences de baston. Le pari est à mon avis réussi, bien que la jouabilité ne soit pas excellente. Effectuer plusieurs sauts consécutifs sur de petites plates-formes relève souvent de l'exploit. Plus on essaie, et plus ça saoule !

NIIICO



Dans le métro, il faudra sauter de wagon en wagon en évitant zombies et obstacles.



Pour échapper aux voitures Jackie va devoir se montrer habile et parfois s'accrocher à des pancartes lumineuses.

AVIS OUI!

En tant que grande fan de Jackie Chan, j'attendais impatiemment ce titre. Et à mon grand soulagement, il m'a tout de suite beaucoup plu, grâce à son humour et son esprit bon enfant. L'animation est comme il faut: trapue et énergique. On reconnaît tout de suite les mouvements et cascades de Jackie. On retrouve de plus les ingrédients des bastons des films: casseroles, poissons et autres objets aussi bêtes. Et moi, ça m'amuse, oui! Au grand désespoir de Niiico...

GIA

OBJECT SUBJECT

Les "curistes" apprécieront... Comme dans tout beat'em up qui se respecte, le personnage que vous dirigez, Jackie, est capable de récupérer des objets au sol et de les utiliser contre ses adversaires.



Le thon c'est bon, mais le thon dans ta tronche, c'est excellent.



Un petit coup de massue derrière la nuque, et votre adversaire s'écroule en moins de deux.



DONKEY KONG COUNTRY 2 SNES

MARIO 64

NINTENDO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur: RADICAL
● Éditeur: SONY
● BEAT'EM UP/PLATES-FORMES 3D
● 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION

Quelques scènes cinématiques réussies. Dommage que les voix soient en anglais.

GRAPHISMES

Corrects dans l'ensemble, si on fait abstraction des personnages cubiques.

ANIMATION

Plutôt réussie, mais, Jackie a tendance à glisser sur le sol au lieu de marcher.

MUSIQUE

Divertissante, mais elle risque, pour certains, d'être rapidement pénible.

BRUITAGES

Quelques phrases digitalisées de Jackie Chan en personne, mais en anglais.

DUREE DE VIE

Les niveaux sont nombreux, mais on fait un peu toujours la même chose.

JOUABILITE

Jackie a du mal à répondre, notamment lors des sauts qui sont peu précis.

INTERET

Jackie Chan, mélange de beat'em up et de plates-formes, est assez réussi. Il lui manque juste une bonne jouabilité.

82%



La série des King of Fighters a débuté en 94 sur la machine d'arcade de SNK, puis sur la Neo Geo. Le jeu proposait de nouveaux éléments dans le genre de la baston, comme la possibilité de se battre par équipe de trois. Depuis l'union de Sega et SNK, la production de cartouches et CD Neo Geo est stoppée. Et c'est sur Dreamcast que les nouveaux épisodes arrivent.

LA 3D COMME VOUS Y ÉTIEZ !

Depuis les adaptations sur Dreamcast, KoF bénéficie de décors de fond tout en 3D. Certains sont vraiment beaux et les animations sont nombreuses.

La arrivée de King of Fighters sur la Dreamcast a permis l'intégration de la 3D dans les décors de fond. L'action, elle, se déroule toujours sur un seul plan. La grosse nouveauté de cet "Evolution", c'est la possibilité de faire intervenir un quatrième combattant, l'Extra Striker, pendant le match. Le principe n'est pas entièrement nouveau, puisqu'on pouvait, auparavant, déjà obtenir un coup de main d'un de ses trois coéquipiers placés dans le fond de l'écran. Désormais, on peut en choisir quatre. Trois d'entre eux combattront tour à tour, le quatrième, nommé Extra Striker, servant de contre-attaquant occasionnel (le nombre d'attaques est ajustable dans les Options). L'équipe de Fatal Fury est composée de

Terry, Andy, Joe et Mai. Du coup, toutes les équipes héritent d'un membre supplémentaire qui sera totalement nouveau dans l'univers SNK ou qui viendra des autres séries. Il y a aussi les Extra Strikers exclusifs, que vous ne pouvez sélectionner que momentanément pour agir au cours du combat.

Rapide et fluide

Si votre collection d'Extra Strikers est un peu maigre au début de la partie, il ne tiendra qu'à vous de l'élargir en jouant la Team ou Single Battle. Après chaque victoire, vous remporterez des points qui permettront d'acheter de nouveaux Strikers. Un système qui relance le jeu en solo généralement un peu rébarbatif. Graphiquement, au

premier coup d'œil, on se dit : "Bah... c'est gâcher d'utiliser la DC comme une Neo Geo". Mais, dans certains niveaux, le décor de fond, en plus de sa structure en 3D, est gratifié de nombreuses animations (véhicules, manèges, etc.), elles aussi en 3D. De plus, quoi qu'il arrive et quel que soit le nombre de combattants et de Furies déclenchées, le jeu reste parfaitement rapide et fluide.

Le modem de la DC permet le téléchargement de perso, la possibilité d'afficher ses records sur la Net et autres brouillises. Mais il semblerait qu'on ne puisse pas jouer en réseau. De nouveaux modes Survival sont disponibles, Endless et Time Attack. Bref, on peut dire que KoF 99 Evolution est une suite intéressante de la série.

AVIS D'LA BALLE !

Ce petit KoF, tout droit sorti de derrière les fagots, tient la forme. Les nouveautés m'ont bien botté et le système de l'Extra Striker relance l'intérêt du jeu en solo. Et puis, il y a les super décors en 3D, les nouveaux perso bien stylisés et les nouveaux coups disponibles! Alors qu'est-ce qui ne va pas? Ben moi, je regrette les pads Neo Geo, et je conseille l'Arcade Stick plutôt que la croix de la DC. De plus, je ne suis pas sûr qu'on puisse y jouer en réseau. Dans ce cas, à quoi bon de telles capacités multimédia?

SWITCH





Les Finishes sont très réussis. Les indications à l'écran s'effacent pour ne laisser paraître que l'action pure.



Chin le vieil alcoolique, adepte de la "drunken boxe", crache du feu. Magnifique.



La Furie de Ryo est toujours aussi impressionnante.

AVIS D'LA BOMBE!

Avec le nombre de jeux de baston qui sortent tant en officiel qu'en import, KoF ne va intéresser que les passionnés de la série. Tout comme le village d'Astérix vous êtes un petit groupuscule en lutte pour la survie des jeux de baston en 2D. Même si la saga abusive des Street Fighter en agace plus d'un, je dois bien reconnaître que Marvel vs Capcom concurrence fortement KoF 99 Evolution. Bref le choix sera difficile entre ces deux monstres de la 2D, encore plus si on inclut le hit 3D du mois DOA2.



Kael

LES STRIKERS SONT TROP EXTRA !

C'est la grosse nouveauté de ce volet. Les équipes, habituellement constituées de trois personnages, incluent désormais un quatrième. Lorsqu'on le choisira dans la grille principale, son rôle ne se limitera pas à celui d'un intervenant momentané. On pourra l'utiliser comme un combattant normal. En revanche, si on le choisit dans la grille spéciale "Extra Striker", il ne pourra servir qu'à cette tâche. Au départ, seuls deux personnages sont disponibles. Pour en obtenir plus, il faudra accumuler des points dans mode Battle et aller en acheter dans menu spécial.



Lorsque vous déchargez votre énergie (en appuyant sur les quatre boutons d'attaque) que vous invoquez un Striker, celui-ci réalise une Furie dévastatrice.



Il est parfois pratique contre certaines attaques avec son Striker. Le bon tempo est rigueur!



L'adversaire, parfois très balèze, se débarrasse facilement du Striker son pote, preuve.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SEGA
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

On espérait mieux, une belle séquence tirée de l'animé, par exemple...

GRAPHISMES

Du pur style KoF, avec en plus des décors en 3D et de nombreuses animations.

ANIMATION

Les coups s'enchaînent avec fluidité, et les rings sont parfois en mouvement.

MUSIQUE

Les amateurs de KoF reconnaîtront certaines mélodies...

BRUITAGES

Comme d'habitude, ils sont bons et vraiment variés.

DUREE DE VIE

Longue. Jeu en solitaire poussé, nouveaux modes, transfert avec la NGPC, options Web.

JOUABILITE

Arcade Stick de rigueur. On regrette le pad de la bonne vieille Neo Geo.

INTERET

Une bonne dose d'innovations pour ce concurrent sérieux de Marvel vs Capcom 2.

85%

Kessen

Kessen retrace une des grandes batailles historiques du Japon. Vous y incarnez la faction des Tokugawa opposée au clan Ishida. Sur le terrain, vous pouvez soit suivre dans les grandes lignes les tactiques prédéfinies (c'est le plus simple), soit déplacer vos armées comme bon vous semble. Leurs déplacements se déroulent en temps réel. Vous n'avez donc guère le temps d'élaborer des frappes chirurgicales plus ciblées, surtout quand une vingtaine de bataillons se déplacent en même temps. Mais vous n'en êtes pas moins le chef, et vous devrez donc faire des choix qui décideront de l'issue des batailles. Vous pouvez donc

diriger indépendamment chacun de vos bataillons, et aurez l'insigne responsabilité de lancer vos attaques spéciales. En effet, chaque bataillon est composé de différents groupes de combattants (arquebusiers, cavaliers, simples soldats, archers...) qui possèdent parfois des armes très puissantes (comme les canons); ce qui vous permet de lancer autant d'attaques spéciales lorsque l'ennemi est à portée. Pour chaque bataille, vous avez un objectif à remplir. En général, celui-ci se limite à éliminer les chefs adverses. Il n'est donc pas nécessaire de détruire toutes les armées que vous rencontrez, même si cela vous permet d'augmenter au passage la

puissance de vos coups spéciaux, ce qui peut s'avérer utile pour les combats à venir.

Généraux à vendre

Avant certaines grosses batailles, vous assisterez au conseil de guerre. Là, vous déciderez des généraux qui vous suivront sur le terrain, et des tactiques qu'ils devront adopter. Et, surtout, vous pourrez essayer de soudoyer les généraux ennemis. Rien de mieux que de voir une armée de 10 000 hommes se rallier à vos côtés à la barbe de l'ennemi. Mais, attention, cela fonctionne dans les deux sens, et il arrive que vos généraux ne vous obéissent plus, ce qui peut vous mener à une défaite certaine... Le jeu est bien sûr agrémenté de dizaines de

superbes cinématiques en japonais, et de scènes vous montrant les attaques spéciales des armées. Bien que le jeu soit relativement court (six grandes batailles qui durent en moyenne une heure chacune), il existe des embranchements qui vous permettront de suivre un nouveau scénario. Enfin, lorsque vous aurez fini le jeu avec les Tokugawa, vous pourrez diriger les Ishida. Vous pourrez alors écrire une toute nouvelle histoire du Japon.



AVIS OUI, MAIS...

Kessen est un jeu très sympa. Attention, ce n'est pas un "tactics", mais un wargame retracant la célèbre "Sekiharabara"! Si vous aimez VH2 et FFT, vous risquez de détester Kessen. Ce titre se rapproche plus des jeux de plateau (Risk), ou de titres comme Langliser ou Dragon Force (en plus simple). Le jeu est intéressant et, bien qu'un peu trop facile, il demande une certaine dose de tactique. La possibilité de soudoyer les généraux ennemis est sympa et apporte une nouvelle dimension au genre. Inutile de préciser que la connaissance du japonais est indispensable.

CHEUB

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: KOEI
- Éditeur: KOEI
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI (256 KB)
- Compatible: -

PRESENTATION

Une belle cinématique présente les protagonistes du jeu.

89%

GRAPHISMES

Jolis sans plus lors des batailles. Les cinématiques sont superbes.

83%

ANIMATION

Honnête, mais trop répétitive lors des attaques spéciales.

80%

MUSIQUE

Un seul thème, agréable, mais trop répétitif.

60%

BRUITAGES

Plutôt réalistes et variés, ce qui est très agréable.

90%

DUREE DE VIE

Une quinzaine d'heures, si tout va bien...

70%

JOUABILITE

Des commandes claires. Gérer 12 bataillons est rébarbatif.

77%

INTERET

Si vous comprenez le japon et si vous aimez l'histoire du Japon, le jeu vaut 80%. Sinon...

50%



GEKIDO URBAN FIGHTERS

Les beat'em up, c'est un peu comme les avalanches : on ne les attend jamais et, d'un seul coup, il vous en tombe deux sur la tronche. Après Jackie Chan Stuntmasters, voici Gekido Urban Fighters sur Playstation. Chauds les marrons, chauds !

Laction se déroule en 2011. A cette époque, les sauvageons sont plus féroces que jamais et menacent de s'emparer du monde. Tout ça à cause d'un virus mutant. La situation a bien évidemment pris de cours le gouvernement. Faute de temps, il envoie sur place une équipe de crackers, experts en biochimie et rois de la baston, afin d'investir la Pegasus Corporation. Non content d'avoir inventé le virus, ce centre de haute technologie est également responsable de sa

propagation. Vous voici donc arpantant les rues de la ville à la recherche du fameux centre pour y trouver le moyen d'éradiquer l'épidémie. Et bien évidemment, votre quête vous mènera à cogner du loubard mutant : les rues en sont infestées.

Multijoueur

Heureusement pour vous, si votre cerveau est bien rempli, vos bras et vos jambes ne le sont pas moins : coups de pied, de poing, Combos et autres

coups spéciaux sont de la partie. Il est aussi possible de récupérer au sol divers objets qu'on peut lancer sur les banlieusards : tonneaux, roues de voiture, caisses en tout genre. Des armes sont également disponibles. Si Jackie Chan, testé également dans ce numéro, proposait des séquences de plates-formes, Gekido Urban Fighters se distingue par ses différents modes Multijoueur, dont un jeu de baston en 3D. Les combats ont alors lieu dans une arène,

comme d'ordinaire avec ce genre de titres. Sachez que l'on peut même y jouer à quatre en simultané. Autant dire que la distribution de baffes n'est pas prête de se terminer.

Gekido Urban Fighters est un beat'em up agréable : les coups sortent facilement, grâce à une prise en main rapide, et les Combos s'affichent à l'écran. Cependant, je regrette sincèrement que les graphismes soient si pixélisés. La Playstation nous avait habitués à mieux. La posture de certains personnages est aussi trop rigide, un peu comme s'ils avaient un manche à balai dans le... dos. Dernier point noir : les caméras ne suivent pas l'action correctement. Il arrive même qu'on se batte avec un adversaire hors de l'écran.

NIICO

PLAIES ET BOSS

Les boss se trouvent à la fin de chacun des 17 niveaux. On trouve aussi des demi-boss à la fin des sous-niveaux, une cinquantaine environ. De quoi s'occuper un bon bout de temps.



Chaque coup porté s'accompagne d'un effet spécial, généralement une source de lumière dont la couleur varie.



Les boss sont parfois impressionnantes. Certains, comme ici, se dédoublent pour mieux vous éclater la tronche.



Parfois les caméras se placent n'importe comment. On ne distingue plus rien. Mal vu !



Gekido Urban Fighters propose, en plus du mode beat'em up, un mode baston en 3D dont la réalisation est un peu laborieuse.



Un mega coup de pied retourné dans la tronche de l'adversaire. Bonjour la note de dentiste !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAPS TEAM
- Éditeur : INFOGRAPHES
- BEAT'EM UP/BASTON
- 1-4 JOUEURS SIMultanéMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : Dual Shock PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION

Des textes en français et de nombreux dessins, genre comics.

GRAPHISMES

Malgré de nombreux effets spéciaux, très pixélisés. Beurk !

ANIMATION

Les perso bougent bien, mais certains sont trop rigides.

MUSIQUE

Elle rythme bien l'action. Certains thèmes signés Fat Boy.

BRUITAGES

Nombreux, mais ils manquent de variété.

DUREE DE VIE

De nombreux niveaux et des modes de jeu variés.

JOUABILITE

Prise en main rapide. Les coups spéciaux s'affichent à l'écran.

INTERET

De meilleurs graphismes et des vues plus jouables auraient été les bienvenus.

80%

STREET SKATER 2

EA profite du numéro 100 de Consoles+ pour nous proposer la suite du premier jeu de skate de la PS, développée par Microcabin. Mais ce Street Skater 2 a-t-il les atouts pour se faire une place entre Tony Hawk's Pro Skaters et Trasher Skate'n Destroy.

Dans Street Skater, le principe est un peu le même que dans un jeu de snowboard. Bien qu'il n'y ait pas autant de pente, il faudra franchir la ligne d'arrivée dans le temps imparti. De plus, le skateur est toujours en mouvement. Bien sûr, il faut aussi remplir un quota de points. Si, dans le premier volet, le parcours était vraiment linéaire, ce n'est plus vraiment le cas maintenant. Les niveaux ont été enrichis de passages multiples

et les superficies skatables augmentées. Comme il est parfois difficile de franchir la ligne d'arrivée avec les points demandés, les développeurs ont caché des cristaux rouges, bleus ou verts (parfois très durs à trouver). Entre deux niveaux, un Bonus Stage vous permet de grappiller des secondes. Plus vous faites de figures, plus vos points augmentent, et chaque tranche de mille points rapporte une seconde en plus. Il faudra compléter les trois niveaux

de difficulté pour obtenir de nouveaux personnages ou de nouvelles planches. En dehors du mode Solo, on pourra créer son park ou jouer à deux en écran splitté. Bref, à part quelques petites nouveautés, il n'y a pas de révolution technique. Les graphismes et l'animation n'ont pas vraiment gagné en qualité. Pour conclure, disons que ce Street Skater se situe en troisième position des jeux de ce type. Pas mal...



les filles ont aussi la part belle, et elles envoient gros et haut.

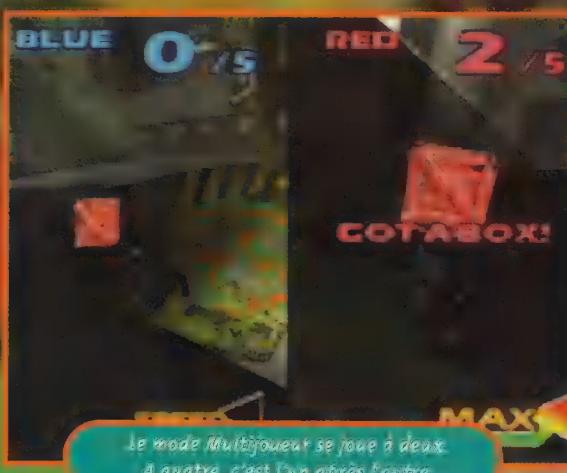


On peut créer le skate-park de ses envies, et c'est plutôt bien fait.

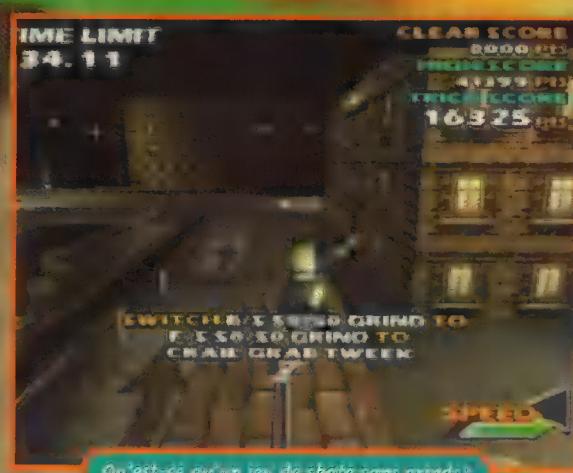


Plus vous effecterez une grosse figure, plus vous aurez de points en moins si vous tombez.

© Street 2000



Le mode Multijoueur se joue à deux à quatre, c'est l'un après l'autre.



Qu'est-ce qu'un jeu de skate sans grinds ?

AVIS OUI, MAIS...

De gros efforts ont été produits par les développeurs, tant au niveau graphique que pour la profondeur de jeu. Mais, attention, on reste quand même en dessous des autres softs. Même si les niveaux sont plus grands et plus riches que dans le premier épisode, on en a vite fait le tour. Alors que les figures s'enchaînaient automatiquement dans le premier volet, elles s'exécutent maintenant manuellement. La création de skate-park est une bonne chose, et la présence d'un vrai mode Multijoueur également.

SWITCH



- Version OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes FRANÇAIS

- Développeur: MICROCABIN
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: ANALOGIQUE

PRESENTATION

Des menus propres et élégants. Une FMV d'intro décapante...

90%

GRAPHISMES

Le jeu n'a pas bien évolué. Graphiquement, c'est moyen.

75%

ANIMATION

Pas mauvaise, mais ce n'est pas de la Motion Capture.

83%

MUSIQUE

Certains thèmes sont pas mal, les autres saoulent.

70%

BRUITAGES

Des bruits variés et réalistes. Le speaker est marrant...

85%

DUREE DE VIE

Bonne, grâce aux différents modes.

80%

JOUABILITE

A chaque perso ses caractéristiques. On a déjà vu mieux...

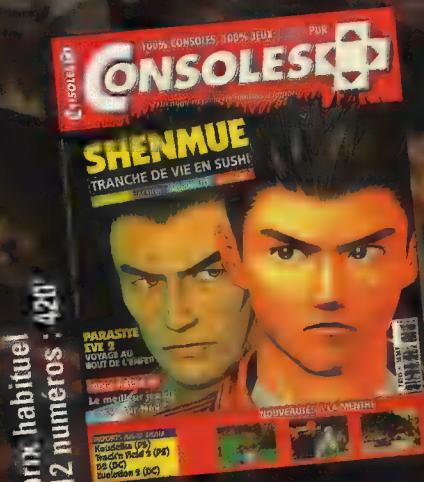
83%

INTERET

Street Skater 2 s'en sort bien grâce au mode Multijoueur et à l'éditeur de park.

78%

Amis mutants, tous à vos stylos !!



princ. habituel 420
12 numéros :

Recevez le jeu Resident Evil 3



379^e prix public

1 Abonnez-vous 1



519^F
au lieu de ~~799^F~~

3 Faites une économie de 280^F !

4 Reprenez votre pad et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519^F** au lieu de **799^F** soit **280^F** d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Date de naissance : Tél. : (facultatif) :

Adresse:

Code postal : .. | .. | .. | .. | .. | .. | Ville : ..

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Signature obligatoire :

E100

BIENVENUE A BORD

Chaque tableau de bord a été reproduit le plus fidèlement possible. Même si le pilotage en vue intérieure est encore plus délicat qu'en vue extérieure, il est toujours très plaisant de se glisser au volant d'une Ferrari. De nombreux détails ont été ajoutés, comme le reflet de la planche de bord sur le pare-brise, les compteurs qui s'allument la nuit, ou le rayon de soleil qui va gêner le pilote en sortie de virage... On peut juste regretter et se demander pourquoi l'ensemble est si flou...



Une option permet d'enlever tous les affichages de l'écran afin de profiter pleinement des superbes planches de bord.



Au volant d'une BMW 8 Ci. Honnête!



On ne respecte pas les limites de vitesse en agglomération.



Le mode Ecole de pilotage propose aussi une séance de gymkhana...

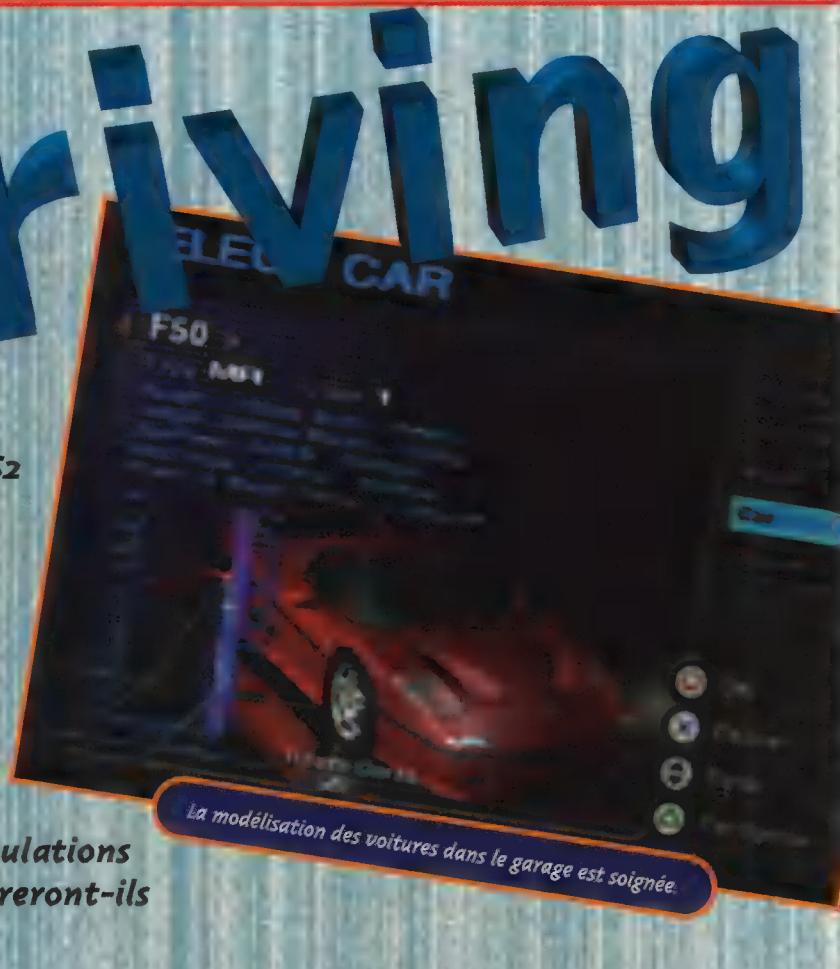
Driving

Après Ridge Racer V, la PS2 accueille Driving Emotion Type-S, le premier jeu de voitures de Square. Non contents d'avoir comblé nombre d'amateurs de RPG, les géniteurs des Final Fantasy innovent et se lancent dans la bataille acharnée des simulations de course auto... Rencontreront-ils le même succès?

Pour son premier jeu de caisses, Square a vu les choses en grand et s'est doté de nombreuses licences officielles. On retrouve donc des marques prestigieuses, comme Ferrari, BMW, Porsche, ou les incontournables japonaises Honda, Subaru, Toyota... Au total, onze constructeurs sont prêts à en découdre, et, histoire d'attirer immédiatement l'attention des amateurs de moulins vitaminés, leurs noms figurent sur la pochette du jeu. Le garage a fait l'objet d'un soin particulier, on peut y comparer les véhicules en fonction de nombreux critères techniques (parfois trop techniques d'ailleurs), et les choix des réglages sont variés et complets. Comme dans Gran Turismo, on peut porter des modifications précises sur la boîte de vitesses, les suspensions, les freins et les appuis aérodynamiques. Heureusement, des réglages prédefinis ont été prévus, ce qui évitera bien des désagréments aux novices de la mécanique.

C'est sur la route que le jeu s'éloigne d'une simulation, le comportement des véhicules est en effet peu réaliste. L'adhérence des bolides est précaire, et la technique de pilotage ne rappelle en rien les références du genre. Les dérapages sont nombreux, et même en passant du temps sur les réglages, vous ne résoudrez le problème qu'en partie, les véhicules ayant une aptitude au tête-à-queue irréversible... D'un autre côté, les sensations de vitesse et d'accélération ne sont pas très perceptibles. Même en grimpant à l'intérieur des quatre catégories de puissance proposées, les véhicules restent bien peu nerveux et semblent flotter.

Pièges en tout genre
Seuls sept circuits sont accessibles, trois tracés ayant servi de base et les autres n'étant que des dérivés de ces trois circuits initiaux, un peu comme dans Ridge Racer. Le jeu propose bien sûr des courses de nuit. Un des circuits comporte un court passage sur terre, et, en règle générale, les tracés possèdent leur lot de dénivellés, bosses, chicane et autres pièges en tout genre...



La modélisation des voitures dans le garage est soignée.

Des deux vues proposées, c'est la vue intérieure qui risque d'étonner les habitués du genre. Les habitacles des différents véhicules ont été minutieusement reproduits, et un soin particulier a été porté aux effets visuels. Les reflets sur le pare-brise, et les effets de soleil et d'ombre se rapprochent assez bien de ceux auxquels un vrai pilote peut être confronté dans son véhicule.

Un pilotage nouveau

Enfin, c'est la judicieuse exploitation du pad PS2 (entièrement analogique), qui apporte la plus grande nouveauté, et qui laisse présager qu'une nouvelle approche du pilotage sera possible avec cette console. On peut maintenant doser son accélération et son freinage en pressant plus ou moins fort les boutons Croix et Carré. Il en va de même pour la direction: le stick analogique est une merveille de précision permettant de doser facilement l'angle de braquage des roues. Au final, la conduite est plus subtile et plus instinctive. On regrettera seulement que le comportement des véhicules soit si peu réaliste et le nombre de tracés si restreint...

Emotion Type-S



La vue extérieure est de loin la plus jouable.



La catégorie GT est la plus relevée, ce sont des voitures de type 24 heures du Mans.



Un mode Ecole de pilotage permet de se familiariser avec le maniement des bolides. Ici, il faut suivre une ligne rouge.

AVIS NON, MAIS...

On peut se demander ce qui se passe chez Square lorsque l'on voit Type-S. Je sais qu'il s'agit de leur premier jeu de voitures, mais graphiquement il paraît moche et flou, les chargements sont interminables et le système de conduite n'a absolument rien de réaliste. Moi, ça ne m'a pas trop dérangé, car j'adore tous les jeux de caisses, quels qu'ils soient. Par contre, j'ai été déçu par sa facilité: une fois les voitures bien en main, le challenge se résume à finir les courses sans toucher de murs.

CHEUB

CHEUB

AVIS NON, MAIS...

De mémoire, j'ai rarement joué à un jeu de caisses aussi délicat. Les voitures ne tiennent pas la route et sont beaucoup trop molles pour créer de bonnes sensations. De plus, il suffit d'assurer pour gagner, pas besoin d'attaquer chaque courbe ni de retarder les freinages. C'est regrettable, car la possibilité de piloter "tout en analogique" se révèle très intéressante et technique. D'autre part, le visuel n'est pas à tomber par terre, et le brouillard sur la planche de bord des véhicules gâche énormément le soin apporté à la reproduction des habitacles...



ZANO



C'est maintenant une habitude: on peut visionner un Replay après les courses, avec plusieurs choix d'angles de caméra.

PLAYSTATION 2



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS/JAP.

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRÉSENTATION

Une intro jolie mais peu pêchue. Des menus classiques et un peu tristes.

85%

GRAPHISMES

Moyennement beaux. Les textures sont fines, mais la vue intérieure est brumeuse.

82%

ANIMATION

Le défilement de la route et du décor est correct, mais lent. De légers ralentissements.

88%

MUSIQUE

Rythmée mais très discrète...

84%

BRUITAGES

Les moteurs rendent bien, sauf en vue extérieure. Chocs et autres sons moyens.

80%

DUREE DE VIE

Avec seulement sept circuits, on tourne vite en rond.

75%

JOUABILITE

Très délicate, certaines voitures sont presque incontrôlables.

70%

INTERET

Des idées intéressantes, mais seuls les équilibristes s'amuseront quelques heures...

72%

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France



KINYO

Blindage magnétique sur
tous les modèles



www.star-games.com

Produits Editor. Vidéo Games

PC JOYDAPTER

Connectez vos manettes et votre
VMS à votre PC via port



Carte Mémoire
pour Dreamcast

NEXUS 4 MB

Avec câble pour relier
à un PC, 4 fois plus
puissant que VMS

259 Frs

Port Compris



SHOCK PAD DC

MANETTE DC

VIBRANTE

AVEC PORT VMS,
fonction Turbo
et Ralenti, 8 boutons dont
Gâchettes supprimables

269 Frs

Port Compris



6 Watts RMS

2x5 Watts Surround

229 Frs PSX • 249 Frs DC

Port Compris



10 Watts RMS

2x5 Watts Surround

289 Frs PSX • 309 Frs DC

Port Compris



20 Watts RMS

2x10 Watts Surround

359 Frs PSX • 379 Frs DC

Port Compris

METTEZ DES WATTS

SUR VOTRE CONSOLE

Les systèmes acoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux. La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

La Presse spécialisée en parle

JOYPAD : avril 2000

“...L'INNOVATION VIENT DE LA PROVINCE FRANCAISE...” - “...ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant...”

CONSOLE + : avril 2000

“des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround...”

PLAYMAG : avril 2000

“...elles offrent un rendu correct...” - “...elles sont magnétiquement protégées, elles peuvent donc sans crainte être placées relativement près d'un téléviseur...”

DREAMZONE : avril 2000

“...voici l'accessoire idéal...” - “...très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise...” - “...le prix est attractif...”

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50



16 Watts RMS
SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris



21 Watts RMS
SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

La puissance



30 Watts RMS
Le Gros Son
SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris



4 couleurs
inclus
SW 210 C
1 subwoofer
• 2 satellites
livrés avec
4 lots de façades
couleur
interchangeables
par clips
329 Frs PSX
• 349 Frs DC
Port Compris



TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT
DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



COLOR BAG

est une sacoche de transport
pour console portable
et accessoires.
Très pratique : 2 filets internes
Dimensions : H 17 cm - L 30 cm ferme
139 Frs
Port Compris



WORMLIGHT
est un petit connecteur pour
la Game Boy pour le jeu et poche
99 Frs GBC
Port Compris



Valable jusqu'au 31/09/00
(selon stocks disponibles)

1 Wormlight

• 1 Cable link universel
(permet la connexion
de toutes
les Game Boy
entre elles "color" "pocket"
• 1 Color Bag
199 Frs
Port Compris

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles.

A retourner avec votre règlement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

Quantité	SA 1031 PC*	429 Frs	Quantité	PC JOYDAPTER	229 Frs	Quantité
	SA 1031 PSX	449 Frs		NEXUS 4 MB DC	259 Frs	
	SA 1031 DC	469 Frs		VIBREUR DC	139 Frs	
	SW 7352 PC*	379 Frs		MODCHIPS DC	299 Frs	
	SW 7352 PSX	399 Frs		JOYSTICK AVION PSX	199 Frs	
	SW 7352 DC	419 Frs		WORMLIGHT	99 Frs	
	SW 201 PC* extra plat	279 Frs		COLOR BAG	139 Frs	
	SW 201 PSX extra plat	299 Frs		PACK DE L'ETE	199 Frs	
	SW 201 DC extra plat	319 Frs		SHOCK PAD DC	269 Frs	
	SW 210 C PC*	299 Frs		LINK UNIVERSAL GB	89 Frs	
	SW 210 C PSX	329 Frs		MP3 ENHANLER PSX	399 Frs	
	SW 210 C DC	349 Frs		Total		

* LIVRÉES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

Chèque

Mandat

Contre-remboursement (+20Fr)

CB n° _____

Valable jusqu'au _____

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Signature obligatoire

(des parents ou du tuteur pour les mineurs)



Pour recevoir
les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner
le coupon
à l'adresse suivante :
CD-SERVICE
Bâtiment 1
Chemin de l'Ileletaz
1305 PENTHAL AZ

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978,
vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.



Amigos! C'est trop la fiesta! 100 numéros, c'est pas tous les jours qu'on fête un truc pareil! Mais savez, je ne suis pas là depuis le numéro zéro, moi. Et je n'ai pas toujours été la mascotte de Consoles+. La testeuse la plus rapide de l'Ouest, votre dévouée Speedy, n'était qu'une petite souris au début. Pourchassée, sans cesse obligée d'éviter les pièges, de voler pour vivre (des bout de Twix à Switch!), etc. Ce n'est qu'avec l'apparition d'un autre animal (l'ignoble Panda...), que l'équipe de Consoles+ m'a prise en affection. Depuis, les mœurs du magazine ont évolué... Ah, c'est toute une histoire! Et j'en ai tellement d'autres!

PLAYSTATION

ARMY MEN : SARGE HEROES

Army Men est le premier jeu mensuel: il en sort un tous les mois! Et pratiquement en même temps que Consoles+! Coïncidence? Ou complot? Mulder est sur la piste... Comme pour Hotwheels, Kael adore. Je vais bientôt être obligée de gonfler le mini-Zodiac, car c'est un véritable raz-de-marée de bave qui commence à envahir la moquette de la salle des zordis. Impatience, quand tu nous tiens! Vous vous souvenez des petits soldats de plomb verts (heu, non... ceux en plomb, c'était pour nos parents)? Ils étaient moches, hein? Mais on avait de l'imagination à cet âge-là. Un bout de plastoc devenait vite une station orbitale destructrice. Mais plus maintenant, dommage! Comme HW64, ça fait mal aux yeux, et on comprend pas trop l'intérêt. Enfin, les marchands de lunettes seront contents...

160



PLAYSTATION

MUPPET RACE MANIA

Les Muppets, qui ont égayé notre enfance pas tout à fait terminée, débarquent sur PS dans un jeu de caisses façon Diddy Kong ou Mario Kart. L'ambiance générale colle bien avec l'esprit de la série télé: déconnades et chansons. L'action est similaire aux jeux de karts classiques. Il faut collecter des bonus pour ralentir les adversaires et terminer premier. Le jeu est riche en bonus à débloquer, ce qui lui donne une durée de vie correcte en mode Solo. Cela dit, au niveau des graphismes comme du game-play, Crash Team Racing reste la référence. Mais si vous êtes un passionné de kart ou des Muppets, et si vous en avez marre de CTR, foncez!

SCEE



NINTENDO 64

HOTWHEELS TURBO

Vroum! Vroum! Moi, j'aime bien les Hotwheels. Comme je suis une petite souris, je fais du skate avec! Mais c'est dangereux. On peut aussi en faire sur N64. Ça repose. Le jeu mise à fond sur la licence Hotwheels, proposant une réalisation affligeante compensée par une jouabilité presque bonne. Heureusement, il y a plein de voitures de notre enfance à débloquer, si on a le courage de s'explorer les yeux pendant des heures dans des décors criards et irréalistes. Dites à Kael (qui montre toute son impatience à prendre la cartouche dans ses mains grasses, tout en bavant...) que Speedy en a fini avec Hotwheels. Qu'il le prenne, comme ça, il sera obligé de porter des lunettes, comme Switch!

ELECTRONIC ARTS

55%

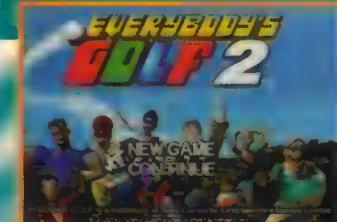


PLAYSTATION

EVERYBODY'S GOLF 2

À la base, Everybody's Golf n'était qu'un jeu de mini golf, comme pour préparer le grand public à une suite plus coriace. Cette fois, il s'agit de vrai golf. Bien sûr, l'atmosphère dessin animé, style Mario Golf, est conservée. On ne s'éblouit toutefois pas de la finesse des graphismes. On s'attendait à un peu mieux. Mais bon, le jeu reste ce qu'il est, un golf arcade plutôt sympa. Et en ce qui me concerne je préfère son ambiance à celle des habituels jeux de golf anesthésiants.

SCEE



PLAYSTATION

FISHERMAN BAITS 2: BIG OL BASS

Fisherman Baits est un jeu de pêche dans lequel on ne doit attraper que du black bass, un percidé à la large bouche qui lui vaut son surnom anglais de "large mouth". Rien d'autre, hein? Sinon, ça compte pas. Bref, du bass, du bass et du bass. Moi, j'aurais préféré de la basse, mais bon... Ceux qui se souviennent avec effroi des graphismes du premier épisode pourront se refaire souffrir en jouant à Big Ol Bass. Moi, de toute façon, j'ai toujours rêvé d'incarner l'Américain moyen, qui part sur sa barque à moteur diesel, à l'assaut du gros black (bass) un pack de Budweiser dans chaque main. En plus d'être mal réalisé et de constituer une suite pauvre, FB2 nous incite à l'écologie: pêcher une cannette de bière pour gagner des secondes Bonux! Merci Calgon!

KONAMI



**Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !**



399^F
au lieu de 619^F



PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux **Playstation** :
 - Analogique et vibrante,
 - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
 - Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
 - Prises tactiles en caoutchouc.



DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast
- Entièrement programmable
- 8 boutons pour l'action
- Commandes numériques = analogiques
- Boutons = poignées en caoutchouc
- Fentes pour vibration = VMU

429^F
au lieu de ~~619^F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de **~~610 F~~** soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
 Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~610 F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] Ville :

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

sport-auto

N° 460 Mai 2000 26 F

BUGATTI ATTAQUE !

- Les mystères du moteur W18
- La berline EB 18/4: un chef-d'œuvre



ESSAIS PERFORMANCES

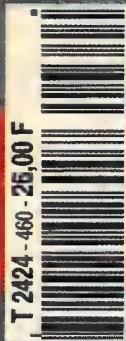
VITESSE ■ ACCÉLÉRATION ■ PUSSANCE

LES RECORDS DE SPORT AUTO

FRANCE 26 F - RÉUNION 32 F - BELGIQUE 220 FB - SUISSE 9.80 FS - ESPAGNE 900 PTAS - PORTUGAL 1150 PTE - ITALIE 10500 L - CANADA 10 S - GRECE 1.400 DR - USA 8.50 \$

NOUVEAU
**SUPPLÉMENT
48 PAGES**
COLLECTION
OCCASION
+ 600 SPORTIVES
À VENDRE

NOUVEAUTÉS
**Ferrari 360
Challenge**
**BMW 323 Ci
Cabriolet**



EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TIPS



Enfin ! Ça y est ! 100 numéros, mes amis ! C'est pas tous les jours qu'on fête ça ! Pour la peine, je me suis plié en quatre pour vous pondre des tips de la mort. Tous les hits du moment ont droit à leur part d'astuces en tout genre. Je ne citerai que les meilleurs : *Medievil 2*, *Syphon Filter 2* et *Die Hard Trilogy 2* sur PS, *Hot Wheels Turbo Racing*, *Resident Evil 2* et *Tony Hawk* sur N64. Ce numéro 100, véritable collector, vous réserve également bien d'autres surprises. La prochaine grande fête se déroulera au mois d'août 2001, puisque *Consoles+* aura dix ans. Mais c'est une autre histoire...

Switch, futur centenaire

PLAYSTATION

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Souvenez-vous, dans la première trilogie, il y avait déjà une tonne d'astuces. Que les blessés du

pouce soient soulagés, c'est la même chose pour Viva Las Vegas. Voici une foule de codes qui

permettront les tricheries les plus pratiques, comme les plus amusantes.



Note: toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la Pause. Si c'est réussi, les mots "Cheat enabled" apparaissent.

CODES POUR LA PARTIE AVEC UNE VUE À LA TROISIÈME PERSONNE

POUR ETRE INVINCIBLE

Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2



Les ennemis ne peuvent plus rien contre vous.

POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES ET LES GRENADES

Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond

POUR AVOIR UNE VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Rond, deux fois Triangle, Carré.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois L1.



POUR AVOIR LA CAMÉRA DAMPEN

Trois fois Triangle, trois fois Carré.

POUR DÉSACTIVER LE CÔTÉ LASER

Deux fois L1, deux fois Triangle, trois fois L1.

POUR RALENTIR LES ROQUETTES

L1, deux fois R1, L1, Triangle, Carré.

POUR AVOIR LE MODE GROSSE TÊTE

Deux fois R1, deux fois L1, deux fois Triangle, Carré, Rond.



Les vilains ont la grosse tête.

POUR AVOIR UN MODE SQUELETTE

Rond, Carré, deux fois Triangle, Carré, Rond.

POUR LE MODE "POP TOP"

Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois R1.

POUR AVOIR LE MODE "FUNK"

Deux fois Rond, deux fois Carré, deux fois L1.

POUR AVOIR UN MODE "ELECTRONIC"

Deux fois Carré, deux fois L1, deux fois R1.



On dirait Michael Jackson!

CODES POUR LA PARTIE SHOOT

POUR ETRE INVINCIBLE

Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2.



Plus rien à craindre!

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois L1.



Attention, chaud devant, chaud!



POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES

Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond.

POUR AVOIR LE CHARGEMENT AUTOMATIQUE DES ARMES

Deux fois Carré, deux fois Triangle, deux fois Rond.

POUR AVOIR UN MODE RALENTI

Triangle, L1, Triangle, L1, Triangle, L1.

POUR RALENTIR LES ROQUETTES

L1, deux fois R1, L1, Triangle, Carré.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT

CODES POUR LA PARTIE CONDUITE

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2.



 Foncez dans tout ce qui bouge rien à craindre!

POUR AVOIR DES NITROS INFINIS

Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond.



 Voilà qui devrait suffire pour coincer les méchants

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Sur l'écran principal, faites deux fois L1, deux fois Rond, deux fois Carré.



 Si c'est réussi, vous accédez au menu Debug pour choisir ■ niveau.

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS



 Il pleut, il pleut, bergère...

POUR AVOIR LE TEMPS INFINI

L1, R1, deux fois Carré, R1, L1.

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

" — un peu d'élan et hop je saute... " **vlan**

" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grenade... " **boom**

" — ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " **ouch**

" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " **vautr**

" — boaf fastoche ce niv. " **vlan** " — ouah un passage secret! " **chbing**

" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, génial... " **crac**

" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " **vautr**

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUACES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE
D'ASTUACES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUACES & SOLUCES

par téléphone

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUACES & SOLUCES
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

NINTENDO 64

HOTWHEELS: TURBO RACING

Ah! les voitures de notre tendre enfance... C'est trop chanmaille! Enfin, c'est surtout Kael qui est mordu. Déjà qu'il passait son

temps à jouer avec ses petits soldats sur le tapis de sa chambre, maintenant il ne décolle plus de ces trois softs. C'est un grand

enfant, comme nous tous d'ailleurs. Comme je sais qu'il a du mal avec les tips, je lui ai fait un petit récapitulatif.



Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal. N'oubliez pas, un petit son se fait entendre.

POUR AVOIR DES CIRCUITS RENVERSÉS

Z, R, deux fois Z, R, deux fois Z

POUR AVOIR DES TURBOS INFINIS

Pressez C-Droite, Z, C-Haut, C-Bas, R, C-Gauche, Z, C-Droite.



Avec les Turbos à fond, ça va flamber.

POUR AVOIR LA VOITURE TOWJAM

Pressez C-Haut, C-Bas, Z, R, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Bas.



Le bolide est à vous désormais.

POUR AVOIR LES COURSES DE NUIT

Deux fois C-Haut, deux fois C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite.

POUR AVOIR LE MODE INVISIBLE

C-Gauche, deux fois Z, C-Haut, C-Gauche, R, C-Bas, C-Haut.

POUR AVOIR LE MODE WIRE-FRAME

C-Haut, Z, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, Z, C-Bas, C-Gauche.

NINTENDO 64

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony, le dieu du skate, débarque sur la Nintendo. En attendant la

suite sur Playstation et une merveilleuse version Dreamcast,

vous allez pouvoir disséquer le soft de A à Z. Votre fidèle Switch

vous dévoile des figures secrètes, pour vous les tarés du bitume.

FIGURES SECRÈTES

ANDREW NEYNOLDS

BACKFLIP

Haut, Bas, C-Droite.

TRIPLE KICK FLIP

Gauche, Gauche, C-Gauche.

BOB BURNOVSKI

BACKFLIP

Haut, Bas, C-Droite.

BUCKY LASER

KICKFLIP MACTWIST

Droite, Droite, C-Droite.

VARIAL HELPFILIP

Bas, Haut, C-Gauche.

CHAD MUSKA

FRONTFLIP

Bas, Haut, C-Droite.

360 SHOVE IT REWIND

Droite, Droite, C-Gauche.

BRUNA STREAMER

BACKFLIP

Haut, Bas C-Droite.

JUDO MADONNA

Gauche, Bas, Rond, C-Droite.

GEORGE ROMLEY

KICKFLIP

Z, Haut, C-Droite.

DOUBLE HARD FLIP

Droite, Bas, C-Gauche.

JAMIE THOMAS

FRONTFLIP

Bas, Haut, C-Droite.

540 FLIP

Gauche, Bas, C-Gauche.

KAREEM CAMPBELL

FRONTFLIP

Bas, Haut, C-Droite.

KICKFLIP UNDERFLIP

Gauche, Droite, C-Gauche.



TONY HAWK

360 FLIP TO MUTE

Bas, Droite, C-Gauche.

540 BOARD VARIAL

Gauche, Gauche, C-Gauche.

KICKFLIP MAC TWIST

Droite, Droite, C-Droite.

THE 900°

Il faut être vraiment très haut.

Droite, Bas, C-Droite.

RUNE CLIFFBERG

TRIPLE KICKFLIP

Droite, Droit, C-Droite.

CHRIST AIR

Gauche, Droit, C-Droite.

TRIPLE KICKFLIP

Haut, Bas, C-Gauche.

NINTENDO 64

RESIDENT EVIL 2

Frémissez, tremblez, gémisssez : le virus d'Umbrella a encore frappé, transformant chats, chiens, poissons rouges, hommes, femmes, Kenny... en zombies glauques, traîne-savates

de surcroît. Heureusement, les forces de police de Racoon, du moins ce qu'il en reste, veillent au grain. Un sérieux coup de pouce pourra leur être donné avec ces quelques astuces.

Note : pour réaliser les astuces qui suivent, il faut posséder une sauvegarde du jeu. Allez dans "Charger le jeu", puis faites la manipulation. Si c'est réussi, vous vous retrouverez sur l'écran-titre. Choisissez un nouveau jeu ou chargez une partie, les tips seront alors en action.



Chargez une sauvegarde.



Puis faites le par les codes.



Si l'opération est réussie,
retour à l'écran-titre.



Une fois dans le jeu, le personnage est invincible.

POUR ETRE INVINCIBLE

Quatre fois Bas, quatre fois Gauche, L, deux fois R, L, C-Haut, C-Bas.



POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES

Quatre fois Haut, quatre fois Droite, L, F, L, R, C-Droite, C-Gauche.

POWER GAMES

PROMO

POUR L'ACHAT
D'UN JEU NOUS
VOUS PROPO-
SONS LE GAME
HUNTER A :



99F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H30 A 19H

PSX

790F

CONSOLE LIVREE AVEC
UNE MANETTE DUAL
SHOCK.

JEUX OCCAS

EVIL ZONE
WILD 9
RIDGE RACER 4
UEFA CHAMPIONS
PORSCHE CHALLENGE
MONACO GP 2
F1 98
HEART OF DARKNESS
D.O.T.
COLONY WARS 2
TENCHU
FIFA 99
WARZONE
F1 99
MONDE DES BLEUS
BREATH OF FIRE 3
SILENT HILL
DRIVER
X FILES
AMERZONE
SOUL REAVER
WARZONE 2100
JADE COCOON
TRACK & FIELD 2
FINAL FANTASY 8

COLIN MC RAE 2 VF
FIFA EURO 2000 VF
JACKIE CHAN VF
JEREMY MC GRATH 2000 VF
LEGEND OF LEGAIA VF
LOUVRE HISTORIQUE VF
MIKE TYSON BOXE VF
MEDIEVIL 2 VF
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE VF
NIGHTMARE CREATURES 2 VF
RAYMAN 2 VF
RALLY KONAMI VF
ROAD RASH JAILBREAK VF
RONALDO V FOOTBALL VF
RUGBY 2000 VF
SABOTEUR VF
STAR OCEAN 2 VF
STAR WARS JEDI POWER BATTLE
STREET FIGHTER EX+ 2 VF
SYMPHON FILTER 2 VF
THEME PARK WORLD VF
VANDAL HEARTS 2 VF
VAGRANT STORY IMPORT USA
WILD ARMS 2 IMPORT USA
WORLD TOURING CAR VF

SONY PSX
hit

USA



DREAMCAST

1690F

LIVREE AVEC KIT
INTERNET GRATUIT

JEUX NEUF DREAMCAST

DRAGON BLOOD
DEAD OR ALIVE 2
EVOLUTION
ECO THE DOLPHIN
GTA 2
HIDDEN & DANGEROUS
JOJO'S VENTURE
MARVEL VS CAPCOM 2
MSR
MOK 2
NIGHTMARE CREATURES 2
NOMAD SOUL : OMNIKRON
SEGA RALLY 2 PROMO !!!
STREET FIGHTER ALPHA 3

PLASMA SWORD
POWER STONE 2
ROADSTER 99
RAYMAN 2
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
SONI ADVENTURE PROMO !!!
SOULCALIBUR
TECH ROMANCER
TRICK STYLE PROMO !!!
TOY STORY 2
VIRTUA STRIKER 2000
V RALLY 2
ZOMBIE REVENGE

SEGA DC
hit

LA SELECTION DU MOIS



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAS	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE :

Je joins impérativement mon règlement de F par :

J'ACHEQUE BANCAIRE J'MANDAT LETTRE J'CARTE BLEUE N° EXPIRE 00/00

PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2

L'agent secret le plus en vogue du moment revient sur PS! Gabe est maintenant aux côtés de Lian, cette dernière ne se contentera plus de jouer la secrétaire. C'est une vraie GI Jane!

Avec elle, le jeu est très progressif. Furtif au début, il revient ensuite au même niveau d'action qu'avec Gabe. Que ce soit avec l'un ou l'autre, il

faut bien reconnaître que la difficulté est élevée. Les surdoués du pad utiliseront le code pour jouer en Hard, les moins doués, pour passer à la mission suivante...

POUR CHANGER DE NIVEAU

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option "Map", puis appuyez simultanément en maintenant:

Droite + L2 + R2 + Rond + Carré + Croix.



C'est ici qu'il faut faire la manp



Si c'est réussi, allez dans les Options ou un menu à triche est apparu.

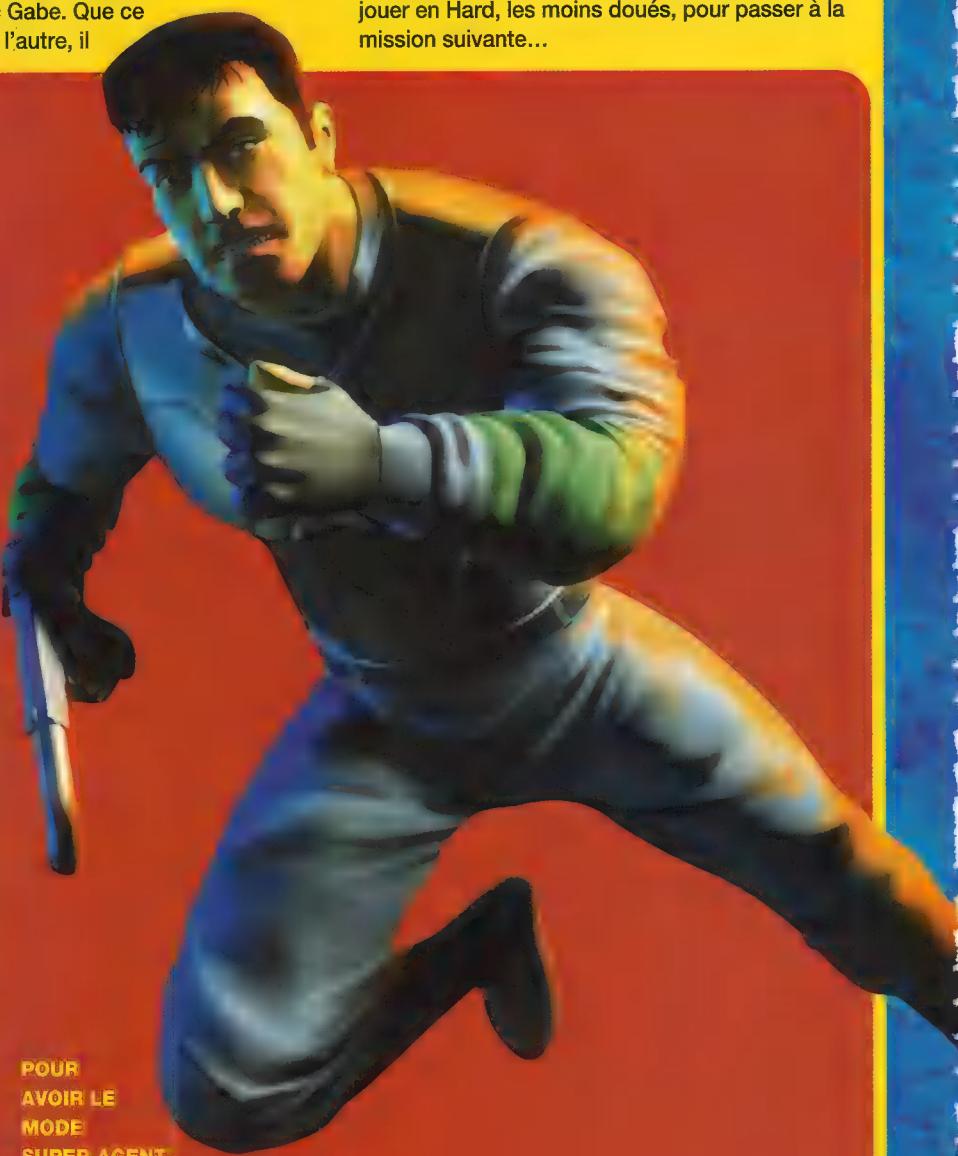


POUR AVOIR LE MENU DE CINÉMATIQUE

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option de "Briefing", puis appuyez simultanément en maintenant:

Droite + L1 + R2 + Rond + Croix.

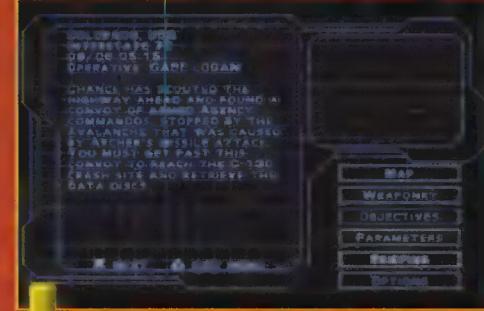
Pour accéder à ce menu, il faut avoir terminé le jeu. Si vous voulez deux scènes cinématiques supplémentaires, il faudra finir le jeu en mode Expert.



POUR AVOIR LE MODE SUPER AGENT

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option "Weaponary", puis appuyez simultanément en maintenant:

L2 + Select + Rond + Carré + Croix.



On peut activer ou désactiver cette option.

POUR AVOIR LE MODE EXPERT

Placez-vous sur l'écran principal sur l'option "1 joueur".



C'est ici que vous devez faire le code.

PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

Sir Fortesque est de retour ! Medievil est sans conteste l'un des meilleurs jeux de la Playstation. Cette suite ne semble pas dénuée d'idées ingénieuses, et les graphismes sont bien travaillés. L'idéal serait que les programmeurs planchent

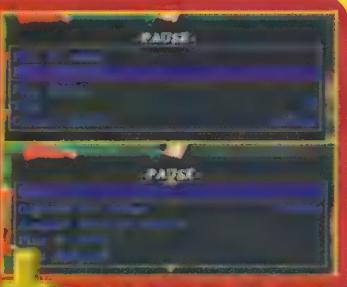
sur un titre du même genre, mais avec d'autres personnages et dans un autre contexte. Plutôt qu'un troisième volet... En attendant, un cheat-mode va s'avérer très utile pour passer le fameux troisième niveau qui rebutait toute la profession.

POUR AVOIR UN MENU DE TRICHE

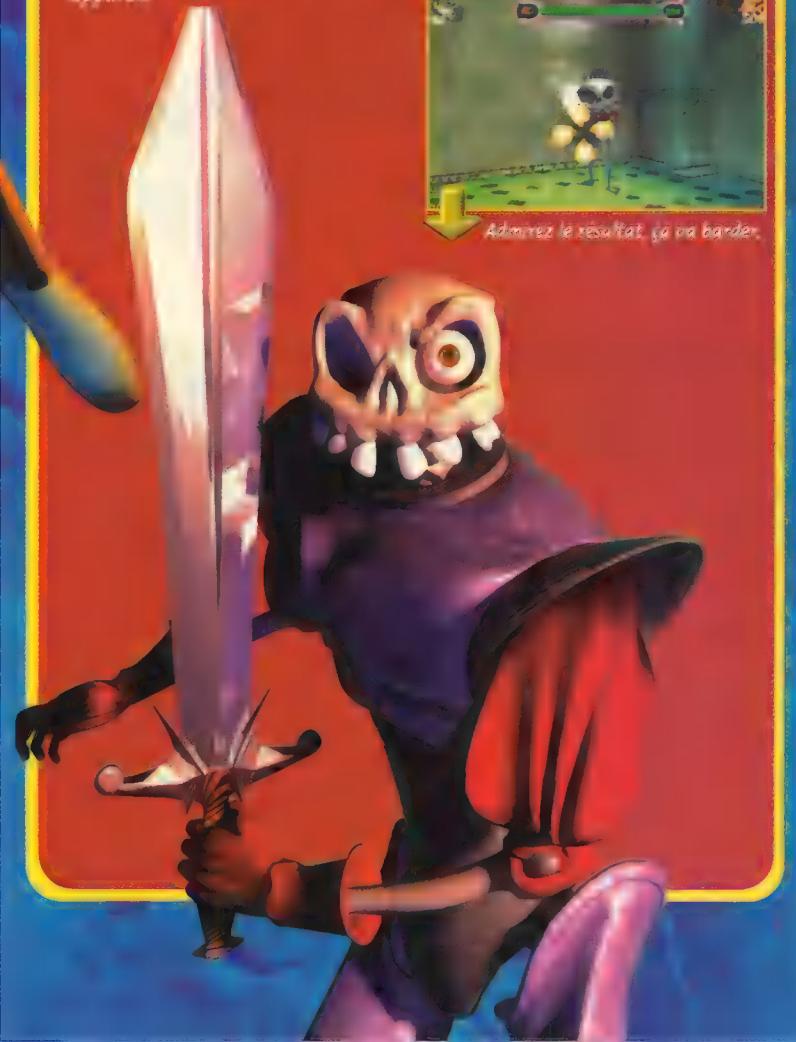
Pendant le jeu, enclenchez la pause, maintenez L2 et pressez Gauche, Haut, Carré, Triangle, Droite, Bas, Haut, Carré.



Le code s'effectue pendant la pause. Si c'est réussi, le menu Triche apparaît.



Admirez le résultat, ça va barder.



3615

* 2,23 F la mn

Rapidité
● mega choix
+ prix top
= formule magique
pour le meilleur 3615
de vpc de jeux video

Un grand stock de jeux
 d'occasion à tous les prix !
 Pour plus d'info
 consultez-nous !

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Nous rachetons
 les jeux cash
 Paiement sous 48 H
 (à compter de la date de réception)

Revendeurs,
 Contactez-Nous !

PLAYSTATION

LES NEWS

BEATMANIA DJ	299 F
CRISIS BEAT	299 F
EVERYBODY'S GOLF 2	329 F
GEKIDO	329 F
MC GRATH SUPERCROSS 2000	329 F
NEED FOR SPEED	329 F
GUILTY GEAR	349 F
LEGEND OF LEGAIA	329 F
SABOTEUR	329 F
JACKIE CHAN	349 F
RONALDO	349 F
MEDIEVIL 2	349 F
RUGBY 2000	349 F

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

N-GEN	329 F
ZOMBIE REVENGE	349 F
TOY STORY 2	349 F
4 WHEEL THUNDER	369 F
DEAD OR ALIVE	369 F
V - RALLY 2	379 F
RESIDENT EVIL 2	379 F
MS-R	379 F
NOMAD SOUL	379 F

TÉLÉPHONER

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
POKEMON STADIUM	
+ TRANSFER PACK	349 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

COORDONNÉES

Nom :

Prénom :

adresse :

.....

Ville :

Code Postal

RÈGLEMENT

 CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL : CARTE BANCAIRE

Expire fin

 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 05 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04

FAX 04 93 20 97 03



Tel 03.80.46.60.60
www.AbsoluteGames.com

Premier Magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" aussi bas!
Premier Magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puce Dream en 4 Fils !
Service de vente par correspondance depuis 1997
Satisfait ou remboursé sur tous nos produits !

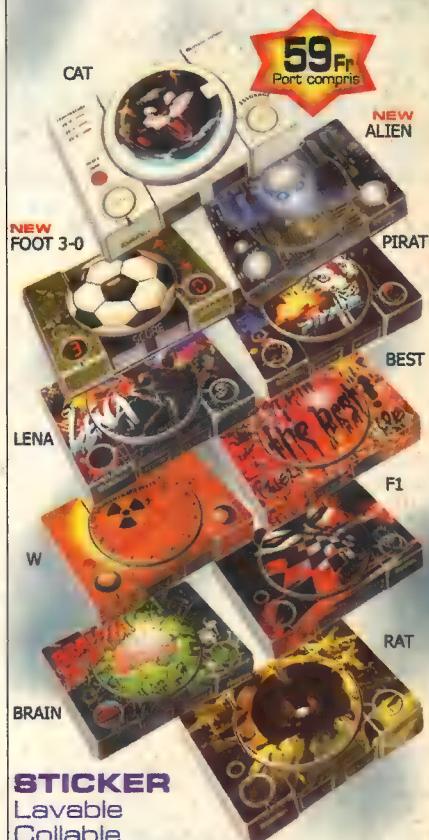
OFFERT!



Action Replay Deluxe

Fonctions & Codes Action Replay™
Notice VF - Ressort

Note: Le Cable RGB audio permet d'avoir l'écran en couleur avec le boîtier [Sinon en noir et blanc], une meilleure qualité d'image, sortir le son sur une chaîne Hifi et brancher les derniers pistolets type Guncon. Il est n'est pas livré d'origine et il est conseillé par Sony™ lors de l'achat d'une Playstation™



STICKER

Lavable
Collable
Décollable

Adapt. Pad PSX sur PC
Cable RGB Audio Psx 50 Fr
Cable LINK Psx 50 Fr
Cable Rallonge Vibrant Psx 50 Fr
Cable RGB Audio DC 89 Fr
Puce Imports Pals DC 4Fils Tel

129Fr
Port compris

179Fr
Avec CD ROM d'Autres (Pc) OU
RGB Audio OU les
DEUX pour 195Fr
Port compris

Tous les
SCPH 8002

Pour 29Fr
de plus
offre toi
le MiniSkate

Memory Card 1 Mb

Affichage à cristaux
Liquides, Look FF8
Réveil / Date/ Heure / Décompte

99Fr
Port compris

XPLORER & Logiciels

Trouvez vous même
vos codes de triche,
sauvez vos m.card
sur disque dur,
nécéperez des images,
utilisez les codes Action
Replay. Nécessite un
PC Live avec Logiciel
sous Win9x et Notice.
sauf psx 9002

249Fr
Port compris

Memory Card 1Mb

49Fr
Port compris

Pc Comm
Sans logiciel

199Fr
Port compris



Tous les frais d'expéditions sont
offerts par Absolute Games



Un porte clefs offert pour
toute commande
supérieure à 199Fr

Commandez par Chèque ou Mandat par courrier ; ou par Carte Bleue par tél

ABSOLUTEGAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

Vous pouvez passer votre commande sur papier libre

03 80 46 60 60

Porte clef (>199Fr)

Nom, Prénom

Adresse

Code Postal, Ville

PORT 48h CHEZ VOUS

OFFERT

Chèque à l'ordre d'Absolute

ThrustMaster Racing Wheel DREAMCAST

Le volant Ferrari version Playstation avait déjà convaincu la rédaction. A première vue, ce volant bénéficiant de la licence officielle de Ferrari, ressemble trait pour trait à son frère. La même carcasse, les mêmes boutons, les mêmes pédales, pas de doute, l'accessoire vient de la même usine. Il se branche sur le port manette Dreamcast, et il est équipé du port VM pour accueillir la carte-mémoire, comme sur un pad normal.

On retrouve la sobriété des boutons qui avait fait le succès de son prédecesseur, les croix directionnelles en forme de losange, les petites touches noires discrètes et aucun artifice inutile. Le volant est aussi équipé d'un système de quatre leviers dans la partie arrière. Equipés de microswitchs, ils servent au changement de vitesse, à l'accélération et au freinage en analogique. On peut également brancher des pédales. Celle des freins offre une légère résistance par rapport à la pédale d'accélération, laissant ainsi la possibilité de reposer son

pied gauche dessus, sans courir le risque de freiner accidentellement. Enfin, le volant offre deux modes de maniabilité. Il est configuré par défaut sur le mode Volant (diode éteinte). Dans ce cas, il est assez précis et offre une conduite plutôt agréable. Malheureusement, quand vous déclenchez le mode Manette (diode allumée), le volant répond de façon bizarre ; et reconfigurer les touches relève du défi ! De plus, la notice, vraiment trop sommaire, ne vous dépannera guère sur ces problèmes de touches.

Malgré ce petit défaut, le volant de Guillemot est un excellent choix, comparé à ses concurrents. Surtout pour son prix, qui vient de baisser récemment à 399 francs.

Guillemot.



Worm Light

GAMEBOY

Bigben et VGA viennent de sortir une lampe toute mignonne qui se branche sur le port link des nouvelles portables de Nintendo. Plus besoin de mettre des piles, l'alimentation est fournie par la console. De plus, on peut la tordre dans tous les sens, grâce à sa flexibilité étudiée. La visibilité serait bonne si le faisceau n'était pas aussi directif, et si l'ampoule ne se reflétait pas si méchamment sur l'écran. Vous l'emporterez pour 69 francs. VGA/Bigben.



Psxamp

PLAYSTATION

Ecouer des musiques en format MP3 sur sa Playstation, c'est un doux rêve qui se concrétise grâce à un objet magique nommé Psxamp! L'objet s'installe telle une Action Replay dans le port parallèle de la console. Branchez ensuite le câble RGB en passant par le Psxamp, et le tour est joué. L'utilisation de ce concentré de technologie est un peu compliquée. Placez le ressort fourni au fond du capot de la console. Bootez sur un CD de jeu original, et remplacez-le par un CD boursé à craquer de fichiers MP3. Par contre, sur une PS trafiquée, pas besoin de passer par cette opération. Vous pourrez ensuite choisir vos morceaux favoris dans la liste de lecture. L'interface est assez simple, et les fonctions de chaque bouton, très claires. Pour l'instant le logiciel de gestion est trop instable. L'affichage clignote



Calculette

PLAYSTATION

A première vue, cet objet ressemble à une manette Playstation aux boutons replacés de façon bizarre. Mais l'absence de câble de liaison et de diodes infra-rouges sème rapidement le doute. En fait, cette "manette" n'est qu'une simple calculatrice, comme on en trouve couramment. Sa seule originalité est sa forme, imitant ingénierement celle d'un pad Playstation.

Tous les boutons ont été reconfigurés. Croix, Carré, Triangle et Rond ont fait place aux additions, soustraction, division et multiplication. Le pavé directionnel est désormais dédié aux chiffres. Les fonctions égale, mémoire et marche sont incrustées dans L1, L2, R1 et R2. Le top pour énerver son prof de maths !

Environ 49 francs.
VGA



K- SHOP

15, Cours Sully - 21800 Quetigny

Tél./Fax : 03. 80. 46. 32. 35

E-Mail : kmgshopbo@post.club-internet.fr
[Http://www.club-internet.fr/perso/ahenau](http://www.club-internet.fr/perso/ahenau)

Arrivage Massif D'armures !!!



Crysaor : 3990FF.



Phenix Noir : 5990FF.



Albenich : 5100FF.

Cracken : 4590FF.



Milo : 790FF.



Maquette Sagittaire : 1290FF.



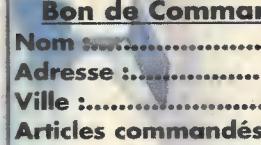
Trading Cards
Saint- Seiya !!!



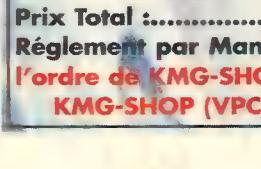
Titis : 1890FF.



Pégase : 2500FF.



Cygnus : 3350FF.



Dragon : 3350FF.

Très rare, Pégase Grand Format (env. 25cm de haut) !!! Nous avons également Cygnus et Dragon dans ce format : 3350FF. pièce.

Et plein d'autres en stock !!! Quantité très limité, les 1ers à commander seront les 1ers servis !!! Un cadeau avec chaque armure. Et toujours :

- Art-Books, LDs & LDBox
- CDs & CDBox
- Cellulos
- Shitajikis, Ramis-cards...

Bon de Commande (à remplir ou à photocopier) :

Nom Prénom Code Postal

Adresse Ville Tél.

Articles commandés.....

Prix Total : (+75FF. de frais d'envoi)

Règlement par Mandat-lettre, chèque bancaire ou postal à

l'ordre de KMG-SHOP. Bon de commande à retourner à :
KMG-SHOP (VPC) - 15, Cours Sully - 21800 Quetigny

AYATO

Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, saturn, playstation... et consoles jap
Grâce au WWW.AYATO.FR

AYATO c'est aussi :
.REPARATION et MODIFICATION en 15min!!!
.Un très grand choix de jeux neufs et occaz.
.Le top de l'import sur toutes les consoles.

NOTRE METIER :
->CASSEUR DE PRIX<-ACHAT
VENTE
ECHANGES

Des jeux NEUFS
à 99Fr !!!

AYATO
Marseille
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773

AYATO
Six Fours
41 rue de la République
83140 Six Fours
tél 0494251925

Dragon System
VIDEO GAMES

DREAMCAST

CAESAR PALACE 2000	369
CRAZY TAXI	369
DEAD OR ALIVE 2	369
DOCK THE GOLDFISH	369
MDK 2	369
MSR	369
NBA 2K	369
NOVADISK	369
PLASMA SWORD	369
RAYMAN 2	369
REVENGE EVER	369
SLAVE ZERO	369
SOUL REAVER	369
STAR WARS RACER	369
STREET FIGHTER ALPHA	369
TOMB RAIDER 4	369
TONY HAWK Pro Skater	369
TOY STORY 2	369
VIRTUAL STRIKER 2000	369
VITALITY	369

PS2

KESSEN	TEI
RIDGE RACER 5	TEI
TEKKEN 4	TEI
TYPE-S	TEI

NEWS

SEGA GT
RESIDENT EVIL
MARVEL VS CAPCOM 2
DEAD OR ALIVE 2
DOOM 3

01 58 59 12 93

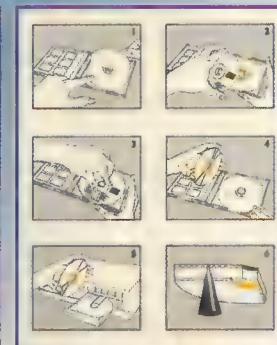
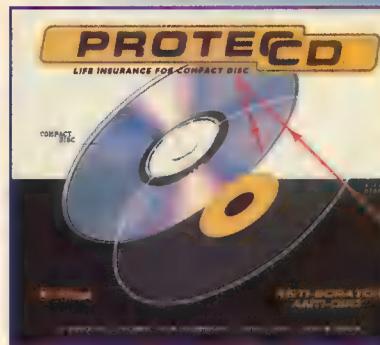
Colissimo 48h

DRAGON SYSTEM - BP 136 - 75863 PARIS Cedex 18 - (10 h à 19 h) - du lundi au samedi

Protège-CD

Le protège-CD part d'une excellente idée. Le principe est de préserver vos CD des rayures et de la poussière. Il suffit de coller une de ces galettes transparentes sur le côté lecture d'un CD. Un petite partie autocollante au centre assure l'adhérence. Maintenant, le CD est protégé contre les manipulations hasardeuses et dangereuses. Avec ce système, le CD est lisible sans problème dans un lecteur CD-Rom, une chaîne stéréo ou une Playstation. Dans ce dernier cas, notons que les premières séries de Playstation auront beaucoup de mal, en raison de leur lentille imprécise. Seules les séries les plus récentes et en bon état accepteront ces protège-CD. Par contre, le prix est un peu élevé. Pour environ 50 francs, vous n'aurez droit qu'à une boîte de 5 galettes.

Mediasoft.



Dance Performance Disco Dancer

PLAYSTATION

Alors que Dance Dance Revolution de Konami tarde à sortir en France, les tapis de danse sont déjà là. Par rapport au tapis officiel, celui-ci propose deux touches supplémentaires. Elles se trouvent en bas à gauche (pour Carré) et en bas à droite (pour Triangle). Les couleurs sont dans les mêmes teintes que l'original. A l'utilisation, ce tapis s'avère fiable, et les

différences de revêtement sont minimes. Evitez quand même de sauter dessus avec des chaussures à talon. Attention, le jeu n'est pas fourni avec ce tapis. Alors, si vous possédez déjà un jeu de danse à la maison, pourquoi pas ? Et si vous voulez vraiment vous fendre la gueule, essayez le tapis avec Tomb Raider, Tetris ou Tekken 3. Environ 200 francs.

VGA.



Porte-clés



Dans la série, plus c'est bête, plus on aime, voici une gamme de porte-clés pas comme les autres. Il s'agit de répliques de pads Playstation de base ou de Dual Shock, de Dreamcast miniatures, de skateboards équipés de tournevis et de boulons, bardés de diodes et parti-

culièrement bruyants. Nous, on adore ça ! Pour énerver les SR en quête de quiétude, c'est idéal. Les skate-boards valent 29 francs. Quant aux répliques de pads et de consoles, les boutiques en font souvent cadeau à leurs meilleurs clients. VGA.



Player's choice NINTENDO 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooie
Bomberman 64
Diddy Kong Racing

F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64

Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

Game Platinum PLAYSTATION

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer
Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo

Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4

Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX
Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
Wipeout 2097

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même

www.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA SARL. RC 42373942400012



KONCI

WWW.KONCI.COM

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
METRO VOLTAIRE LIGNE 9
TEL. 01 44 93 03 28 ou 01 44 93 51 30



CD AUDIO 99Frs le CD (5 CD achetés 6ème CD Gratuit)

01 SOUL EDGE Khan Super Session
06-DRACULA X akumajo dracula gekka no n
11 TENCHU O.S.T
13 GRAND TURISMO GAME O.S.T
30 PARASITE EVE REMIXES
34 THE KING OF FIGHTERS '98 O.S.T (2cd)
44 SOUL EDGE Super batte sound attack
54 STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM
55 STAR OCEAN II O.S.T (2cd)
60 GRANDIA O.S.T 1 (2cd)
62 GRANDIA O.S.T 2 (2cd)
66 VERT best of VS Falcom label 10th Anniversary
67-VERY BEST OF VS Falcom label 10th anni
78 THE LEGEND OF ZELDA O.S.T
86-CREID yasunori mitsuda & millennial fai
94 RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO
98 G-DARIUS ZUNTATA Original acoustic score
99 LEGEND OF ZELDA ocarina of time hyrule sym
100 SHINING FORCE 3 O.S.T
101 AZEL PANZRE DRAGOON RPG
105 SONIC ADVENTURE Vocal+Remix Album
108 FINAL FANTASY 8 O.S.T (4CD)
128 SILENT HILL O.S.T
131 SHEN MUE ORCHESTRA VERSION
145 GRADIUS IV GAME O.S.T
160 WILD AMBITION Arrangé soundtrack
160 STREET FIGHTER /3rd STRIKE (2cd)
180 NEOGEO KIDS SONG COLLECTION
185 DINO CRISIS O.S.T
186 ACE COMBAT 3 electrospheer Direct Audio
187 TEKKEN TAG TOURNAMENT
190 KING OF FIGHTERS '99 Arrange SoundTrax
197 WILD ARMS O.S.T
200 SOULCALIBUR O.S.T
201 FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS
204 FINAL FANTASY 3
203 FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE
204-FINAL FANTASY VI O.S.T (3CD)
207-FINAL FANTASY VI GRAND FINAL
208-FINAL FANTASY PRAY
209 FINAL FANTASY IV PIANO COLLECTION
210 FINAL FANTASY 1987-1994
211 FINAL FANTASY MIX
212 FINAL FANTASY 3 Original Sound Version
213 FINAL FANTASY 4 Original Sound Version
214 FINAL FANTASY 5 O.S.T (2CD)
216 FINAL FANTASY CELTIC MOON
217 FINAL FANTASY 5 DEAR FRIENDS
218 FINAL FANTASY LOVE WILL GROW
219-FINAL FANTASY 7 COMPLETE (4cd)
223 FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK
229-FINAL FANTASY 8 fithos lusec wecos vinosec
230-ARC the LAD soundtrack complete(2cd)
233-DANCE DANCE Revolution 3rd MIX(2CD)
236-LANGRISSEER Millennium O.S.T (2CD)
243-CHRONO TRIGGER O.S.T
244-PARASITE EVE 2 O.S.T (2CD)
246-CHRONO CROSS O.S.T (3CD)
257-SHEN MUE JUKE BOX
258-BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T(2CD)
261-DRAGON QUEST IN CONCERT
262-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1
263-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2
264-SAMOURAI SPIRIT PSX (2CD)
266-FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECT
267-THE LEGEND OF DRAGON O.S.T
268-THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album
270-ARC THE LAD 3 O.S.T
279-STREET CAPCOM NEO POCKET
280-VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T
282-VALKYRIE PROFILE (2CD)
286-BIOHAZARD Code:Veronica O.S.T (2CD)
288-VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM
289-KESSEN OST GAME
294-RIDGE RACER V OST GAME
295-SHENMUE CHAP 1 OST (2CD)
300-GRAND TURISMO 2 OST GAME
SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE
FINAL FANTASY TACTICS BGM (2CD)
SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces
FRONT MISSION 2 O.S.T
CHRONO TRIGGER BGM(3CD)
SECRET OF MANA 30.S.T GAME(3CD)



BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI OU RECOPIER SUR PAPIER LIBRE

NOM..... Prénom.....

Adress.....

CP..... VILLE.....

TEL..... CB n°..... Exp le.....

Designation	Réf	Qté	Prix	MONTANT

Frais de port d'emballage

offert à partir de 500frs d'achats

TOTAL A PAYER

expédition en recommandé colis suivie dans 48h de réception de votre commande

30F

TROMBINOSCOPE

Les années passent et nous ne voyons pas le temps défiler. Cependant, en fouillant au fond d'un tiroir, entre les nouilles sautées aux crevettes de Kael et les catalogues de lingerie fine de Julien, nous avons mis la main sur de vieilles photos. Elles ne sont pas toutes jeunes et datent du premier numéro de Consoles+. Il y a 100 numéros déjà. Attention, certaines images peuvent choquer la sensibilité des plus jeunes lecteurs et des coiffeurs.

11h21

2

18 à 2, je me suis encore fait défoncer la tête. Trop pas peace ton jeu.

Ah, mais c'est normal. Il faut bouger la raquette pour renvoyer la balle... C'est marqué dans la doc.

Quoi? On peut bouger la raquette?

Pendant ce temps, à la rédaction

Gia, aurais-tu un ruban encré? Ma machine à écrire ne veut plus écrire

As-tu vérifié si le roulement à billes du plateau était suffisamment huilé? C'est souvent ça qui bloque et qui empêche la feuille de papier de passer sous le rouleau entraîneur. Le chariot est alors coincé.

Ah... non. Merci. Je vais vérifier... Euh, c'est quoi un rouleau entraîneur?

4

Rédaction de Consoles+, salle des tests, juillet 1978, 10h46

Cool, man... Sur la doc, il est indiqué que c'est un jeu de tennis.

Trop pas! Je comprends rien à ce jeu! C'est quoi ça, Pong?

1

11h48. AHL arrive en courant. On vient de lui livrer par Solex un tout nouveau jeu : Space Invaders.

Yo, men! Stoppez tout! J'ai entre les mains le top podium de l'année : Space Invaders. Ça vient du Japon, tu le crois ça?

Du Japon, en Solex? Il est sorti quand le jeu, il y a deux mois?

3

Trop pas! J'ai encore perdu 21 à 3. T'es certain qu'on peut bouger la raquette?

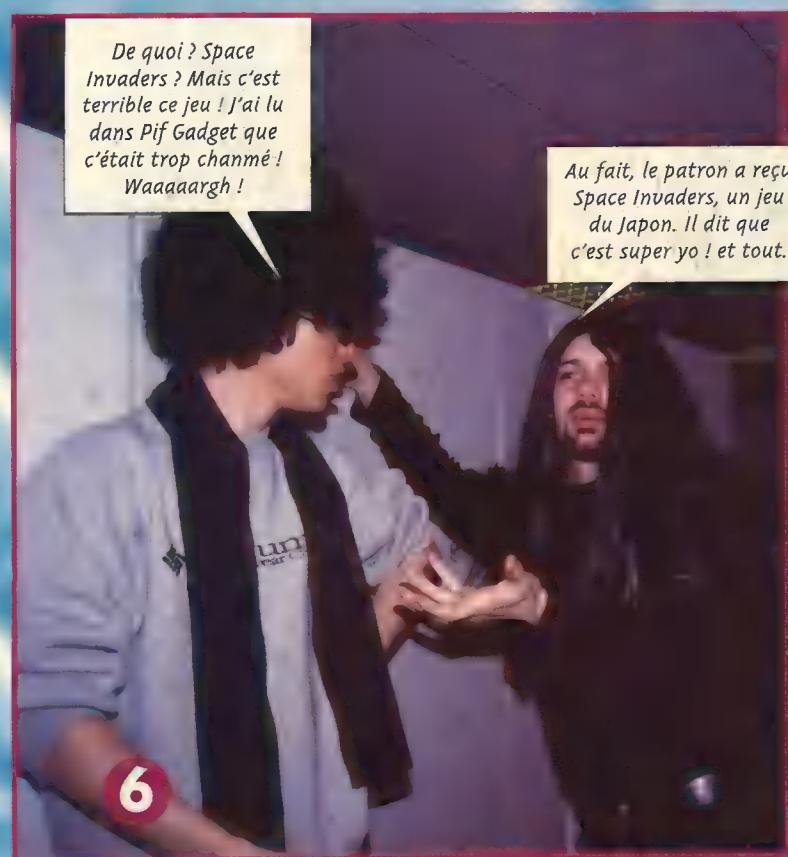
En début d'après-midi, Switch arrive en patins à roulettes en bois, fou furieux.

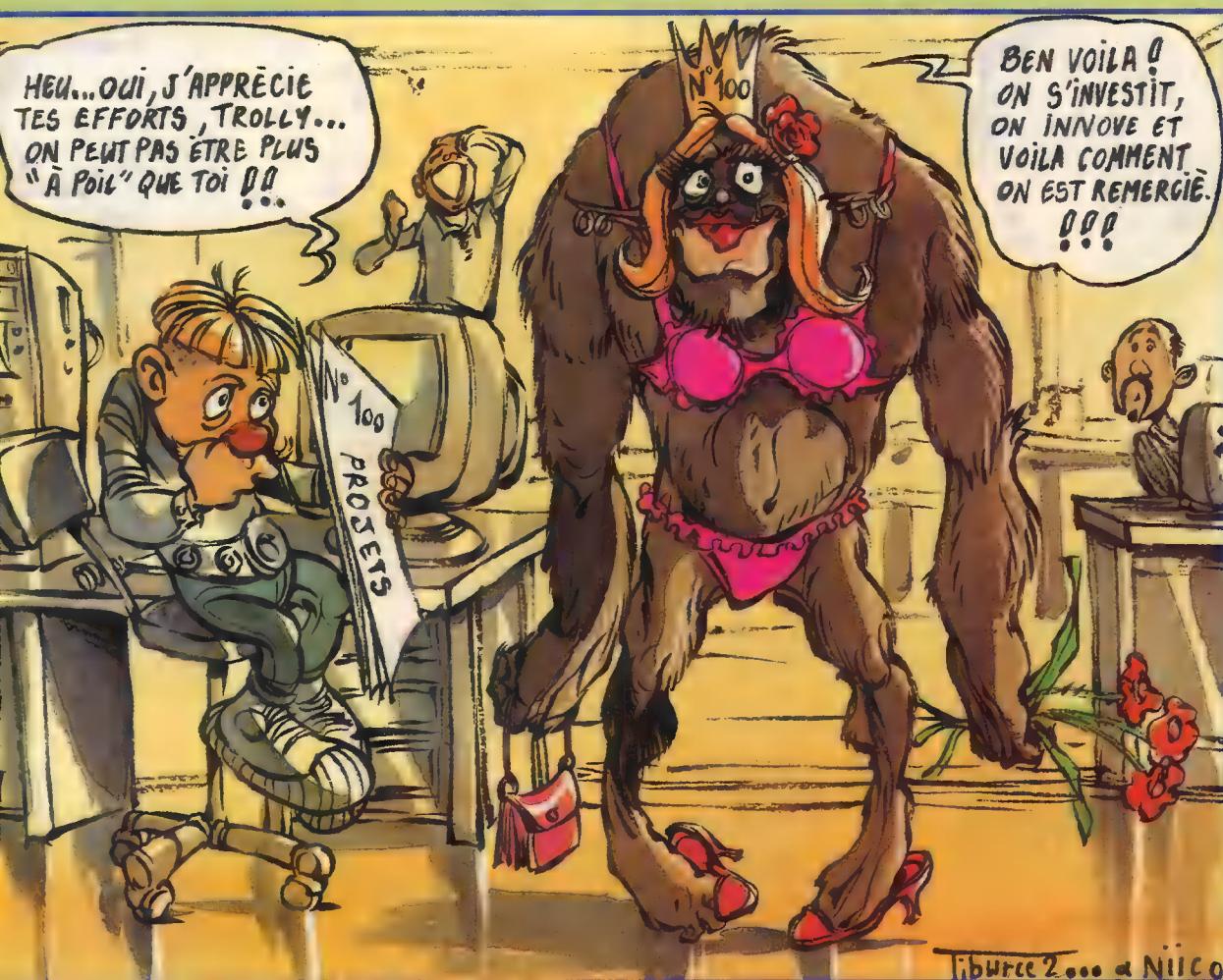
Il est pas baba, lui. Panique pas frère.

Ch'suis grave énervé! Y a le marchand de barres chocolatées qui ne m'a pas rendu la monnaie sur 500 francs (NDLR : 5 francs actuels).

Je vais lui crever les pneus de sa roulotte, à ce facho. J'aime pas qu'on se fiche de moi.

5





NI MULLER, NI PERSONNE



Nicolas Muller
(nimuller@aol.com)

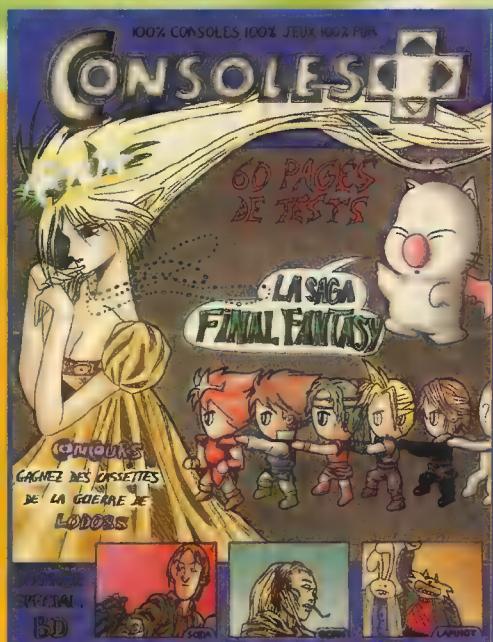
est abonné à Consoles+.

C'est certainement pour cela qu'il me pose plein de questions. "1/ Quel est, selon toi, le meilleur truc à faire : acheter une Dreamcast, attendre la Playstation 2, la Dolphin ou la X-Box (qui d'après le dernier numéro de Consoles+ a l'air très impressionnante) ? 2/ J'ai une Nintendo 64, et j'aimerais savoir s'il y a des bons jeux qui vont bientôt sortir sur cette console ? 3/ J'ai créé un site Internet et j'aimerais bien que vous publiez son adresse. 4/ J'ai vu sur le Net que dans un des prochains Final Fantasy, on pourrait apercevoir Zinedine Zidane. Info ou intox ? 5/ Je cherche des personnes avec qui discuter sur le Web. Voici mon numéro d'ICQ : 66111483."



Salut Nico. 1/ Ta question est un peu la même que celle de Cyril (voir lettre suivante). Je te conseillerai toujours une console officielle. Or, pour l'instant, seule la Dreamcast est disponible. Maintenant, si tu as le courage d'attendre 2001, tu auras le choix entre quatre consoles : la Playstation 2, la Dolphin, la X-Box et très certainement une nouvelle version de la Dreamcast. A ce moment-là, et uniquement à cet instant, tu sauras quelle console choisir. A l'heure actuelle, je ne sais pas, moi non plus, laquelle sera la plus intéressante. Je fais comme tout le monde, j'attends de voir pour comparer. 2/ Le prochain gros jeu à venir est incontestablement Perfect Dark. Développé par l'équipe qui a réalisé GoldenEye, ce jeu va certainement rencontrer un certain succès. Par la suite, le nouveau Zelda devrait lui aussi cartonner. Deux jeux, c'est bien peu, je sais... 3/ D'accord. <http://www.multimania.com/nimuller>

4/ Zidane dans le prochain Final Fantasy... pourquoi pas ? Maïté dans le prochain Dance Dance Revolution ? Non, franchement, tu as été sur quel site ? A mon avis, il s'agissait d'un poisson



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois de mai est une "vainqueuse". Catherine Dot habite Clamart, dans les Hauts-de-Seine. Agée de 18 ans, elle aime les BD (il n'y a qu'à voir son dessin pour s'en convaincre), les jeux vidéo et Consoles+. Elle aime aussi les moutons et les beaux gosses ! Alors, si vous êtes beau gosse et que vous avez le poil laineux, invitez-la à un méchoui, vous avez toutes vos chances. Catherine gagne avec son dessin un abonnement gratos à Consoles+. Merci qui ?

Vous l'aurez certainement remarqué si vous lisez attentivement Consoles+, vous tenez entre vos mains le numéro 100 ! Et un numéro 100, ça se fête comment à Consoles+ ? Tout simplement en se tapant un gros gâteau, un fraisier de préférence. Toxic voulait à tout prix mettre des filles nues à toutes les pages, mais on n'avait pas ça sous la main. Alors, dans un élan de générosité absolue, Trolly a bien voulu prêter son corps à la science. Quelques dessous affriolants récupérés dans le sac d'une maquettiste itinérante (parce qu'elle le vaut bien), et l'illusion était parfaite. Toxic n'en n'a pas dormi de la nuit... Moi non plus d'ailleurs ! Faut dire qu'un Trolly en dessous, c'est pas top ! Allez, je vous promets que pour le numéro 200, c'est moi qui me mets à poil dans Consoles+.

Bomboy'n dales,
pour vous servir

d'avril... 5/ Eh bien, voilà, ton numéro d'ICQ est publié. J'espère que nombre de lecteurs te contacteront. Bonne tchatche.

DE SALES RUMEURS

Q Voici ce que me demande Cyril Rakoto (craakotozafimahery@nordnet.fr).

"Salut à toute l'équipe ! Comme tu dois t'en douter, j'aurais quelques questions à te poser. 1/ Sur Internet, une rumeur court comme quoi certains jeux de la Playstation 2 comporteraient des bogues et, parfois même, des graphismes brumeux comme sur Nintendo 64. Penses-tu que cela soit vrai ou s'agit-il simplement de rumeurs ? 2/ Une autre rumeur dit (ça fait un peu commère) que Square pourrait, je dis bien pourrait, finalement ne pas rester fidèle à Sony et développer un Final Fantasy sur Dreamcast. Qu'en penses-tu ? 3/ Enfin, j'hésite à m'acheter une Dreamcast. J'ai peur qu'elle ne finisse comme la Nintendo 64, écrasée par le monstre de Sony. Que me conseilles-tu ?".

R Salut Cyril. 1/ Si tu as lu le dernier numéro de Consoles+, tu auras certainement remarqué que nous avons évoqué les problèmes de la Playstation 2 lors de son lancement au Japon, en mars dernier. Les problèmes de la carte-mémoire ont donné lieu à un encadré spécial dans le banc d'essai de la console. Il y a aussi le problème de brume dans le mode 2 joueurs de Ridge Racer V. Donc, pour répondre à ta question, c'est bien de l'info. 2/ Square a besoin d'argent. Je pense, mais je ne détiens pas la vérité, qu'il a tout intérêt à développer des jeux sur la Dreamcast, mais aussi sur les prochaines consoles à venir (Dolphin, X-Box...). 3/ Je comprends ton hésitation. Mais c'est très difficile pour moi de te conseiller d'acheter telle ou telle console. A toi de voir quels sont les jeux qui te plaisent le plus, et sur quelle console ils tournent : Dreamcast ou bien PS 2... En pesant le pour et le contre, tu trouveras toi-même la réponse.

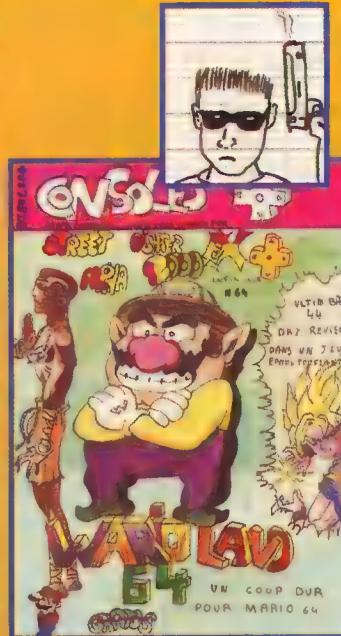
CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL AVIA
75015 PARIS
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

À PRIX CÔUTANT

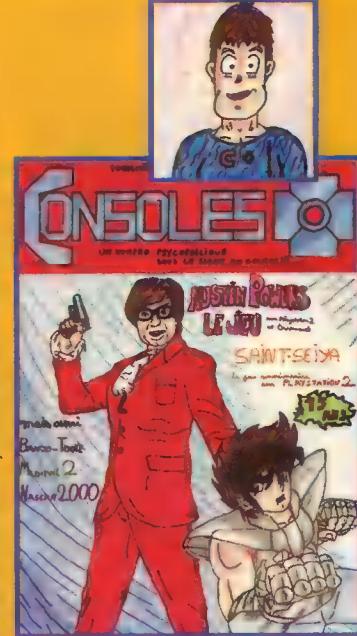
Q Morgan Coutant (morgan.coutant@free.fr) habite Nantes, lit Consoles+ depuis quasiment le début, et c'est aussi la première fois qu'il m'écrit. Je vais donc lui répondre pour la première fois. Voici ses questions : 1/ Pourquoi Sega ne sort-il pas plus de jeux, alors qu'au Japon, il y en a bien plus ? 2/ A quand la sortie d'Eternal Arcadia et de Grandia 2 en France ? 3/ J'ai vu sur un site Internet qu'un émulateur Playstation sur Dreamcast serait en cours de développement par la société qui a créé Bleem ! Sur ce site, lors d'une interview, un membre de l'équipe de Bleem ! ne dément pas l'information. As-tu entendu parler de cet émulateur ? 4/ Avez-vous l'intention de créer un site Internet ? Peux-tu publier l'adresse du mien ?

R Salut Morgan. 1/ Sega France fait ce qu'il peut pour sortir les jeux les plus intéressants de la Dreamcast en temps et en heure. Par exemple, Virtua Striker 2 et Crazy Taxi sont parus en France quelques semaines à peine après leur sortie japonaise. Un exploit de la part de Sega France ! De plus, Sega, n'a pas l'intention de sortir des jeux japonais complètement nazes sous prétexte qu'il faille absolument le faire. Sega France fait attention à ce qui est distribué dans l'Hexagone, et c'est tant mieux pour nous. 2/ Ces jeux ne sont pas encore sur les plannings des éditeurs français. Je ne peux absolument pas te dire quand on les verra en France. 3/ Je n'ai jamais entendu parler de cet émulateur. Cela me semble une bonne idée en effet... Mais cela va faire grincer les dents de Sony une nouvelle fois. 4/ OK, pas de problème : <http://www.morgan.coutant.free.fr>

Concernant le site Internet de Consoles+, un projet est en cours. En tout cas, on y réfléchit...



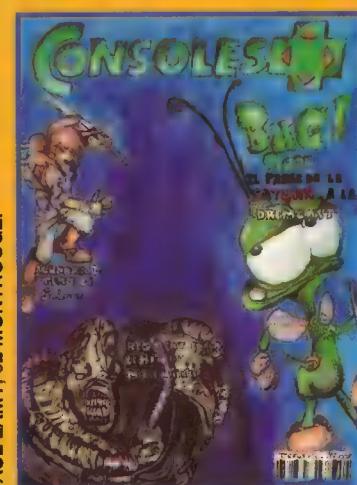
PIERRE QUI ROULE AMASSE
WARIO (PROVERBE DE NINTENDO).



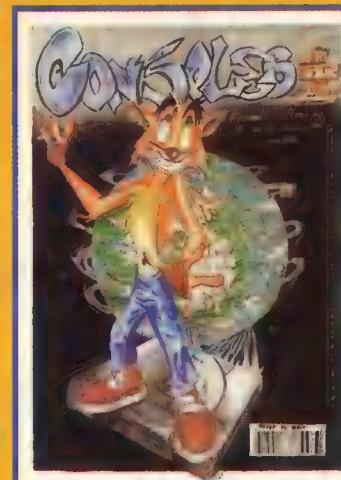
LE ROI DU SCHNEKEN BURGER !



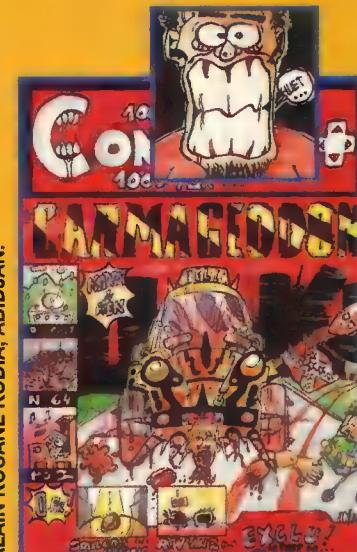
PAUL LAMY DES ANIMAUX !



UN TYPE PLEIN AUX AS. CHERCHEZ LE BOUGIE !



UN LECTEUR DE COTE-D'IVOIRE.
UN BEAU PAYS, UN BEAU DESSIN !



PAS DE CADOX, MAIS DU SANG À GOGOX !

ANTHONY SCHNEKENBURGER, 52 SAINT-DIZIER.

JONATHAN THUNE, 59 WATTRELOS.

ALEXANDRE HUET, 30 VILLENEUVE-LES-AVIGNON.



LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace revient ce mois-ci à l'affreux Benoît Gérald. Ce petit gars qui habite Limoges m'a fait parvenir un dessin plutôt marrant et très sexy... comme je les aime ! Benoît revendique ses idées sur Lara Croft, je le comprends, et de très belle manière. Pour la peine, il recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Chanmé !

HORREUR, MALHEUR !

Q

Kain 42

Kain42@caramail.com

m'adresse un courrier électronique horrifié concernant les tests des jeux Playstation 2 du dernier numéro de Consoles+. Voici ce qu'il me dit : "C'est avec horreur que j'ai découvert les notes et les avis pour les premiers jeux Playstation 2. Et je suis plutôt étonné. En effet, je ne croyais pas que Sony laisserait sortir des jeux comme le nouveau Street Fighter de Capcom. Je trouve que c'est une grave erreur de faire cela. Aussi j'aimerais savoir pourquoi de tels jeux sont sortis ainsi. 1/ Est-ce parce que la console n'est pas aussi puissante qu'on a bien pu le dire ? 2/ Est-ce parce que les développeurs se sont dit "t'es pas une nouvelle console sort et on va faire un jeu pourri, et, comme c'est le premier, il va bien se vendre..." ? 3/ Est-ce parce que les programmeurs ne maîtrisent pas encore sa puissance ?".

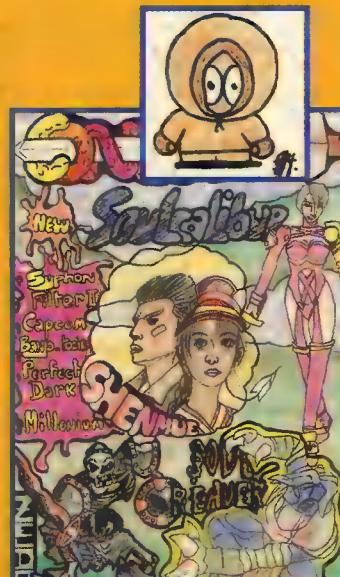
R Salut Kain 42. 1/ Non, la puissance de la console n'est certainement pas à mettre en cause. D'après ses caractéristiques techniques, la Playstation 2 en a sous le capot. Mais il faudra certainement attendre quelques mois avant de voir des titres de très bonne qualité graphique sur cette console. 2/ Peut-être... Tu sais, quand une nouvelle console arrive avec très peu de jeux, les joueurs se précipitent sur tout ce qu'ils trouvent. Cependant, preuve que les Japonais ne sont pas si gogo qu'on veut bien le

croire, Street Fighter ne s'est pas bien vendu... A peine 70 000 exemplaires, un faible pourcentage comparé au million de Playstation 2 vendues ?

3/ Oui, c'est aussi un argument. Il faudra du temps pour maîtriser parfaitement la programmation de la Playstation 2. C'est pourquoi je préfère attendre quelques mois avant d'émettre un jugement définitif sur les capacités de cette console.

MATHURIN GUEULE !

Q Mathurin, lecteur depuis le premier numéro, a sauté sur son clavier pour pousser un coup de gueule. Voici ce qu'il m'écrit : "Dans le dernier numéro de Consoles+, j'ai lu l'article concernant la Playstation 2 et voici mes réactions. 1/ Quand je vois l'édition du rédacteur en chef, ça m'énerve ! Voir un ancien et toujours joueur écrire "... nous avons été très déçus par les premiers jeux..." et "... nous n'avons pas pu nous empêcher de faire une comparaison avec la claque que nous nous étions prise en découvrant la Playstation et Ridge Racer à l'époque !". La réponse est dans ce qu'il vient de dire : la Playstation 2 vient de sortir, il y a à peine deux mois et les programmeurs n'ont pas pu exploiter la console, forcément. De plus, Sony a pressé les concepteurs de jeux pour qu'ils sortent leurs produits en même temps que la console. Sony voulait en effet sortir la Playstation 2 à une date précise et logique : le 4 mars 2000. Si Sony avait laissé les programmeurs faire leur boulot, la console serait sortie avec encore moins de jeux ou alors,



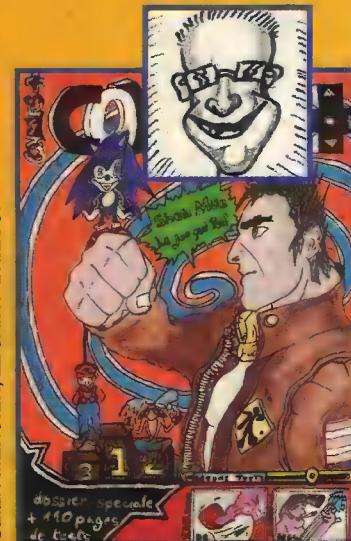
LA NUIT, TOUS LES CHABIRAND SONT GRIS.



ENTRE LE DESSIN ET LES BAGNOLS, SON COEUR BALANCE.



MERCI MERCIER.



C'EST PAS LE BORDEL, C'EST DELOBEL.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo : elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ne ressemblent à rien. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands ! Alors, allez-y mollo.
- que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- que Niico, entre deux petits roupillons, me communique les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- que vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, il n'y a pas de problème ! Adressez toutes vos coordonnées par e-mail à Niico.

100 % SOLUCES & 100 % SOLUCES

CONSOLES SOLUCES N°2

5 SOLUCES COMPLÈTES :

TOMB RAIDER 4 La révélation finale, FINAL FANTASY VIII
DINO CRISIS, SPYRO 2, STAR WARS La Menace Fantôme

+ BONUS FOOT

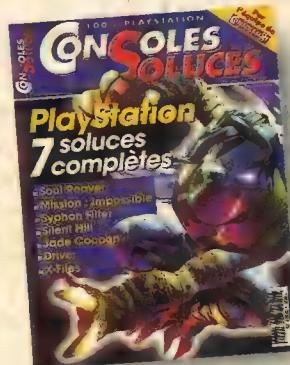


PLATINUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSEE D'ABE

+ LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES



NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :
- + 32 PAGES DE SOLUCES



• NUMÉRO 87

- METAL GEAR SOLID :
- 15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE



HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

ATTENTION !
LES HORS-SÉRIE
N°5, 7 ET 8
SONT ÉPUISÉS

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F / mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	X	
C+ Platinum N°1 / 450023	50 F	X	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	X	
C+ 90 / 451090	50 F	X	
C+ 87 / 451087	50 F	X	
HS12 / 450016	50 F	X	

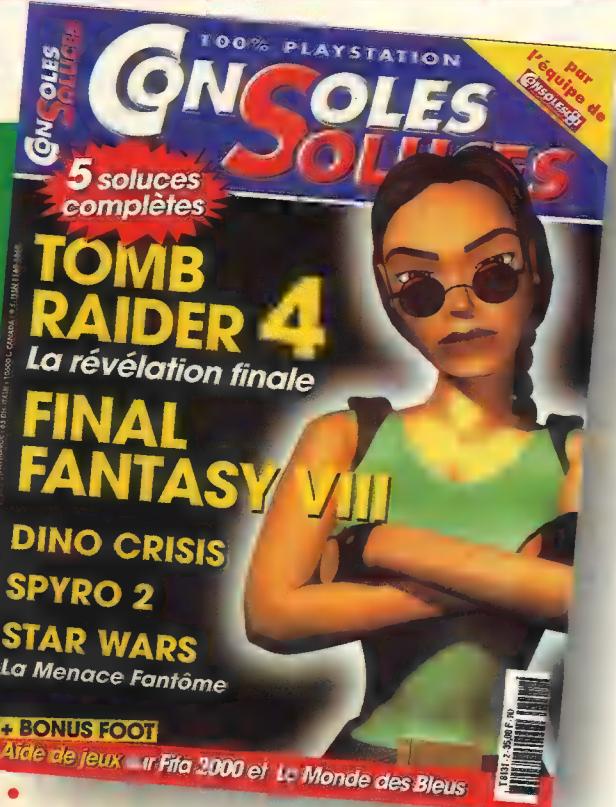
Ci-joint mon règlement de : _____ F

à l'ordre de Consoles+ Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire dont voici le numéro : _____

Date d'expiration de ma carte : _____

(* port inclus)



Nom	Prénom
Date de Naissance		
Adresse		
Code Postal	_____	Ville
Signature :			

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRÈS ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

il aurait fallu retarder la sortie de la console elle-même. Et là, la date logique n'aurait plus été valable. 2/ La couverture avec le message "X-Box c'est de la balle" c'est n'importe quoi ! Vous êtes pro-Windows ou quoi ? Tout ce qui est américain ne fonctionne pas. Rappelez-vous la Jaguar... 3/ Quand vous dites en page 73 qu'il n'y a pas de grande différence entre une Playstation et une Playstation 2, c'est faux ! Et le tiroir, le placement des boutons, la forme de la console... 4/ Page 74 maintenant : "... la console est équipée d'un lecteur compatible DVD vidéo, DVD-Rom, CD audio, CDR et CDRW...". Ces deux derniers termes sont utilisés seulement pour les jeux piratés. Consoles+ ferait-il dans le pirate maintenant ? 5/ Page 76, vous dites que vous ne comprenez pas pourquoi vos collègues de "Famicom Tshushin" ont bien noté les jeux Street Fighter et Fantavision. Dois-je vous rappeler que les Japonais n'ont pas les mêmes goûts que les Américains et les Européens. 6/ Vous dites que vous n'avez pas été bluffés par les premiers jeux comme Ridge Racer. Messieurs les testeurs, rappelez-vous du temps des Megadrive, avant même que la Playstation soit une idée dans le cerveau de son concepteur : les jeux étaient en 2D avec aucun gros effet spécial. Quand la Playstation est arrivée, on en a pris plein les yeux. Là, on peut dire que c'était une révolution".

R Salut mon gars ! J'aime bien les lecteurs qui réagissent aux articles publiés dans Consoles+, ça prouve qu'ils ont leurs propres idées. Alors, commençons par le commencement. 1/ Je défends et je partage complètement l'avis d'AHL quant à la Playstation 2 et ses jeux. Franchement, je n'ai pas été renversé par les premiers titres. Quand tu me dis que c'est une question de temps, je suis d'accord avec toi également : il faut apprendre à programmer à fond cette nouvelle console.

Mais je voulais aussi te rappeler quelque chose : quand la Playstation est sortie, il y a maintenant presque six ans, les programmeurs ont dû aussi faire face à l'inconnu et développer des titres sans connaître parfaitement la machine. Pourtant, les deux premiers jeux, Ridge Racer et Toshinden, étaient impressionnantes ! On ne peut pas dire que Ridge Racer V et Street Fighter EX3 sont renversants ! Les kits de développement de la Playstation 2 sont disponibles chez les éditeurs français depuis un an environ. Inutile de te dire que les programmeurs japonais disposent de ce kit depuis plus longtemps... Je ne comprends donc pas pourquoi la qualité des premiers jeux est si moyenne... Sortir à tout prix une console pour une commodité de date, c'est n'importe quoi. Et le résultat est là : les premiers jeux ne sont pas aussi bien que ce que l'on pouvait imaginer. 2/ Nous ne sommes pas pro-Windows, rassure-toi ! Mais quand on voit les caractéristiques techniques de la X-Box, nous sommes en droit de nous attendre à une console super puissante. La simple carte graphique, par exemple, est un modèle encore inconnu de la désormais célèbre G-Force 256... Alors que nous en sommes actuellement aux premiers modèles, on parle pour la X-Box de cartes graphiques de troisième génération ! Waouh ! Microsoft voit beaucoup plus loin que le présent. Comment peux-tu dire que tout ce qui est américain ne fonctionne pas ! As-tu déjà oublié la console Atari 2600 ? Cette première console de jeu vidéo s'est vendue comme des petits pains au début des années 80... Depuis, les Américains se sont faits discrets, il faut bien le reconnaître. Mais connaissant la puissance de Microsoft, je suis certain que cette console va faire un carton. Il n'y a qu'à voir les PC actuels pour se rendre

compte de ce que sera la X-Box... Elle va déménager ! 3/ Bien sûr qu'il y a une grande différence entre une Playstation et une Playstation 2 ! Nous ne sommes pas débiles quand même ! Il faut savoir interpréter une légende, vieux : on parle de la différence de taille ! 4/ CDR et CDRW ne signifient pas jeux piratés ! Quand Philips vend son graveur de CD audio de salon, on ne parle pas de piraterie. On donne une information aux lecteurs, et on leur dit simplement que les CD audio qu'ils ont gravés eux-mêmes fonctionnent parfaitement sur la Playstation 2. 5/ Tu as raison : les Japonais n'ont effectivement pas les mêmes goûts que nous ! Et les Japonaises non plus ! Mais franchement, noter aussi bien un jeu comme Street Fighter EX3, c'est honteux ! Que l'on soit fan de ce jeu, je peux le comprendre ; mais le noter aussi bien, c'est carrément n'importe quoi. Soit on fait son travail de journaliste, et on critique le jeu sans a priori, soit on fait du publi-reportage, et on dit que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes ! Je crois que c'est cette deuxième solution qu'ont choisie les journalistes de Famicom Tshushin... 6/ C'est vrai que l'arrivée de la Playstation a bouleversé complètement le look des jeux : on est passés de la 2D à la 3D. Révolution, donc. Avec la Playstation 2, on s'attendait à autre chose. Bien évidemment pas à la 4D (on n'est pas si cons, quand même), mais on pensait voir des jeux aussi beaux et bien réalisés que ceux que l'on voit actuellement sur les PC équipés de cartes 3D performantes. Il n'en a rien été, et c'est pour ça que nous avons été déçus. Pas de révolution, simplement une évolution (et encore, pas vraiment marquante). Maintenant, je suis certain que dans les mois à venir, on va voir de très beaux jeux arriver et que, là, le choc aura bien lieu. Tout du moins, je l'espère.

CÉDRIC AZARAÏ

Q Cédric, un p'tit gars de 13 ans et demi, m'envoie une lettre assez longue bourrée de questions. Ne pouvant pas répondre à toutes - il me faudrait 30 pages de plus -, j'ai choisi les plus intéressantes : 1/ Combien de consoles sortiront en 2001 ? 2/ Pourquoi testez-vous des jeux qui ont une note inférieure à 85%, car ils sont tous nuls ? 3/ Quand y aura-t-il un salon en France comme l'U2 ? 4/ Je trouve que Gran Turismo 2 est un échec par rapport au 1. Ai-je raison ? 5/ Pourriez-vous m'envoyer des bouquins en tout genre avec plein d'infos sur la Playstation 2 ?

R Salut, Cédric. 1/ Combien de consoles pour 2001 ? Normalement, il devrait y avoir la X-Box de Microsoft et la Dolphin de Nintendo. La Playstation 2 devrait sortir en version officielle à l'automne prochain. 2/ Un titre qui a une note de 85% n'est pas un mauvais jeu ! Il faudrait bien que vous compreniez ça, une bonne fois pour toutes ! 85% correspond à une note de 17 sur 20. J'en connais beaucoup qui aimeraient avoir 17/20 en cours ! En dessous de 70%, tu peux dire qu'un jeu est moyen. 3/ Tout d'abord, il ne s'agit pas de l'U2 (qui est un groupe de rock) mais de l'E3 : Electronic Entertainment Expo. La France accueillait autrefois un salon de jeux vidéo, le Super Games. Mais, pour des raisons de sécurité, ce salon a disparu. Pour l'instant, aucun salon de cette envergure n'est prévu en France. 4/ Je suis un peu de ton avis. Le premier Gran Turismo était une franche réussite. La suite m'a déçu : les graphismes ne sont pas vraiment plus beaux... il y a plus de voitures et de circuits, mais ça ne m'a pas retourné pour autant ! 5/ Oui, bien sûr. Je te mets un café avec ? Si tu veux des infos sur la Playstation 2, je te conseille de lire le dernier numéro de Consoles+.

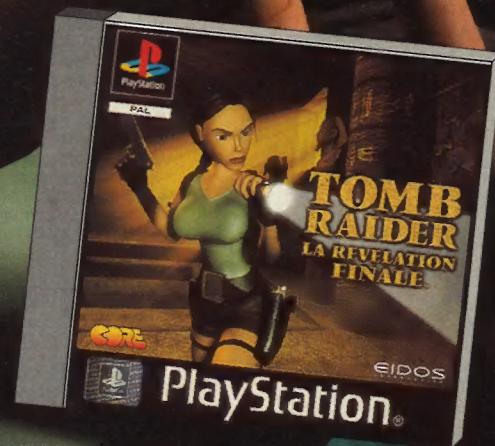
POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

(3615 - 2.23 F/M/N)

Amoureux de Lara, tous à vos stylos !!

Recevez le nouveau
jeu Tomb Raider

2



379^F prix public

1 Abonnez-vous



prix habituel
12 numéros : 420^F

3 Faites une
économie de 280^F !

519^F
au lieu de ~~799^F~~

4 Reprenez votre pad
et vivez de nouvelles
aventures avec Lara

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15



OUI, je m'abonne à Consoles+ pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 799^F soit 280^F d'économie.

Je recevrai le jeu **Tomb Raider La Révélation Finale** sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Date de naissance : Tél. : (facultatif) :

Adresse :

Code postal : Ville :

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles+.

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :

Date d'échéance : /

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35^F et le jeu Tomb Raider La Révélation Finale au prix de 379^F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

REMY DEPAIN

Q Rémy, que l'on appelle Jon, me demande : "1/ Allez-vous adopter les signes du CSA (ridicule !), alors que vous étiez contre auparavant (cf. l'édition du *Consoles+* numéro 90). 2/ Les accessoires de la Playstation sont-ils tous compatibles avec la Playstation 2. Sinon, lesquels ? 3/ A quand des jeux vraiment crédibles sur Playstation 2 ?".

R Salut Rémy, ou Jon, je ne sais plus moi ! 1/ Heu, je crois que la signalétique du CSA ne verra jamais le jour. J'ai eu le professeur Hareng au téléphone, et il m'a confirmé que le CSA avait laissé tomber l'affaire afin de se concentrer sur son prochain poisson d'avril. 2/ Tous les accessoires Playstation 1 ne sont pas compatibles avec la Playstation 2. La carte-mémoire, par exemple, ne fonctionne pas. En règle générale, il vaut mieux utiliser les accessoires officiels Playstation 1 sur la Playstation 2. Il semblerait, en effet, que les accessoires non officiels, ne fonctionnent tous pas très bien. 3/ Je suis comme toi, j'attends toujours le premier jeu Playstation 2 qui va me faire grimper aux rideaux de la cuisine. Dans quelques mois, peut-être ?

JEAN PEUPLUS

Q Jean Peuplus, un lecteur au sens de l'humour aussi aiguisé que ma hache, me demande : "1/ Pensez-vous qu'il y aura un SoulCalibur et un Dead or Alive 2 sur Playstation 2 ? 2/ Est-ce qu'il y aura un nouveau Tomb Raider ou bien la série est-elle terminée ?".

R Salut, Jean Aimarre. 1/ Je ne suis pas certain que SoulCalibur soit un jour adapté sur Playstation 2. Cela ne veut pas dire qu'il ne le sera jamais, mais, pour l'instant, aucune adaptation n'est prévue. Par contre, Dead or Alive 2 est bien prévu sur Playstation 2, on le teste d'ailleurs dans ce numéro. Le jeu est aussi disponible sur Dreamcast, et c'est une merveille !

2/ Le quatrième épisode devait être le dernier, mais il semblerait bien que Eidos et Core Design aient décidé de nous sortir de nouvelles aventures de Lara pour Noël prochain.

A. NONYME

Q A. Nonyme, un lecteur inconnu, me demande des choses très spéciales : "1/ Pourrais-tu me dire dans quels numéros sont mentionnées les caractéristiques techniques de la SNES et de la Megadrive 2 ? 2/ Connais-tu un site consacré à l'Amstrad, s'il te plaît ?".

R Salut Alain Connus. 1/ Impossible de te dire dans quels numéros de *Consoles+* ont été publiées les informations sur la Super Nintendo et sur la Megadrive. Par contre, je suis certain que sur Internet tu trouveras toutes ces informations. Je te conseille un site d'émulation pour PC qui dispose de liens vers les consoles citées ci-dessus : <http://www.vintagegaming.com> 2/ Un site consacré à l'Amstrad ? Je connais celui-ci : <http://tacgr.emuunlim.com/> il est pas mal du tout. Tu as aussi : <http://web.ukonline.co.uk/cliff.lawson/index.htm>

ALEX TÉRIEUR

Q Alex, un vrai lecteur d'intérieur, me dit : "1/ J'ai vu en vente en import un jeu nommé 'Thousand Arms', mais je n'ai pas trouvé le test dans *Consoles+*. Quelle note lui avez-vous donnée ? Est-ce un bon jeu ?".

R Salut Alain. D'après Switch, Thousand Arms est l'autre nom de Wild Arms 2. Voilà pourquoi tu n'as pas trouvé le test de ce jeu, sous ce nom, dans *Consoles+*. Wild Arms 2 a été testé dans le numéro 93 de *Consoles+* et a eu la note de 93%. C'est marrant ! Peut-être que s'il avait été testé dans le numéro 98, il aurait eu 98% ? Toujours est-il que c'est un très bon jeu de rôles qui tient sur deux CD. De quoi jouer des heures et des heures !

CORBIN DE PEILLE

Q Corbin, un lecteur connecté à Internet avec sa Dreamcast

(mcorbini@gm.dreamcast.com) me pose les questions suivantes : "1/ J'ai une Dreamcast, et je souhaiterais savoir lequel tu me conseillerais entre Tomb Raider IV et Rayman 2 ? 2/ Sinon, penses-tu que je devrais revendre ma Dreamcast pour une Playstation 2, parce que les jeux sont carrément mieux, aussi bien graphiquement qu'au niveau de l'intérêt ? 3/ Dis-moi quelles sont les véritables différences entre ces deux consoles, mis à part le DVD-Rom pour l'une, et Internet pour l'autre ? Merci, et, franchement, votre mag déchire grave !".

R Salut@dreamcast.com. 1/ Rayman 2 et Tomb Raider IV sont deux jeux très différents. Tomb Raider IV n'est pas facile à terminer et demande pas mal de patience et d'acharnement pour en voir la fin. Rayman 2 est quant à lui beaucoup plus facile à prendre en main. Le jeu est très varié et propose de nombreuses séquences réflexes.

Je pense que Rayman 2 te plaira plus. C'est un vrai jeu de plates-formes. 2/ Non ! Tu as une Dreamcast, garde-la ! La Playstation 2, en contrebande, coûte une fortune ! Attends tranquillement la version officielle au cas où tu voudrais vraiment changer de console. Les jeux que l'on a eu l'occasion de voir sur Playstation 2 jusqu'à présent ne justifient pas l'achat de cette console. Alors que sur Dreamcast, c'est plutôt l'inverse : les jeux déchirent grave ! 3/ La Playstation 2 dispose d'un microprocesseur plus rapide et d'une connectique plus riche. L'avantage de la Playstation réside aussi dans son lecteur de DVD-Rom qui permet de lire les DVD vidéo sur ton téléviseur. Les différences, de manière générale, tiennent à la manière dont sont programmés les jeux...

Et là, avantage pour l'instant à la Dreamcast.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue de Colonel-Pierre-Avia

75754 CEDEX 15 PARIS

Tél. : 01 41 86 16 00

Fax rédaction : 01 41 86 17 67

Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Émile Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghes-Lacour des miracles (AHL)

Secrétaire

Juliette Gebril van Paaschen (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas tarlouze Gavet (Niilico)

Gia-Dinh To et se couche tard (Gia)

Secrétaire de rédaction

Ivan Gaucher mais droiter (premier SR)

Maquette

Virginie Averin fait la Matéo,

Olivier Mourgeon CAC 50 (premier maquette)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotin tout en bloc

(correspondant au Japon), Bomboy'n girls,

Sébastien Le Charpentier des clous (Cheub),

Pierre Koch la bonne case (Toxic), Maxime

Roure ta bille (Switch), Karim Lazla tranquille

(Kael), Julien Frainaud dans les virages (Zano),

Nicolas Kruszewski fait Mandjaro (Arioch),

Seghira Lovely Maouche toi (maquette),

Laurent Cyssau et une pelle (maquette),

Cyrille Baudin aux pommes (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Wytochinsky (16 24)

Directeur de publicité

Olivier entre Guillemet (16 31)

Chefs de publicité

Clarisse du Rivau sans rival (18 39)

Amélie Le Bourgeois gentilhomme (16 32)

Fax : 01 41 86 18 96

Maquette publicité

Dominique Chagnaud pétillante

Bureau de Lyon

Catherine Laurent Outang. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Saucisse Bouvatier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal mais pas la boule (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier tendance à l'index droit

TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique

Christophe Weber est basque (01 41 33 56 43)

FABRICATION

Chef de fabrication

Gilbert Hémon nous les uns les autres (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F TVA incluse

Europe et étranger tarif économique :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.

Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150

Suresnes. Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de

Puyfontaine. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.

Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la

publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur délégué : Marc Auburth.

Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur

du marketing : Roland Claverie. Responsable

administratif et financier : Christel Marliote Beylerian.

N° de commission paritaire : 0400 K73201.

Dépôt légal : avril 2000. Photogravure : Key

Graphic, PPDL. Imprimerie : Imaye, Laval (53).

Distribution : Transport Presse. Département

diffusion. Directeur délégué : Pierre Christophe.

Directeur des ventes France/Export : Annie Baron.

Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes réservé

aux dépositaires de presse) : Synergie Presse,

Immeuble Le Ventoso, 2, rue des

Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone

vert réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 41 46 23.

Terminal ordinateur C76.

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication

(© Consoles+) est interdite. Les informations

réactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens

numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service

Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1182-8669.



DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER, TU POURRAS LAISSER TES MESSAGES ET EN RECEVOIR, MAIS POUR



AU MOMENT OU **TU LIS** CE MESSAGE, **NOUS** (ET QUELQUES CENTAINES D' AUTRES) SOMMES EN TRAIN DE **TAPER LA TCHATCHE** SUR

BOYS & GIRLS



LA NOUVELLE MESSAGERIE **LA +**  DU MOMENT

REJOINS-NOUS, APPELLE LE

08 36 68 1973



ET SI TU VEUX TE BRANCHER SUR **LE SITE** INTERNET, TAPE SUR TON CLAVIER

WWW.TCHATCHE.COM

A TCHAOOO BON SURF





QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS,
DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.



INCARNEZ UN JEDI
ET MENEZ D'INTENSES COMBATS AU SABRE LASER

